

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年7月17日
79
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣
35
元
ゆうしゃおう
勇者王
ガオガイガー
GAOGAIGAR
熱血出擊！
熱血攻略！！
LUNAR 2
DEEP FEAR
SHADOW TOWER
熱血附錄！！
街機皇試刊 第七期
&
LANGRISSER V
攻略別冊
4 895011 310790
©サンライズ・名古屋テレビ
© TAKARA CO., LTD.1998


拳皇'98蓄勢待發！
King Of
街機皇
ArcadeGame
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
特刊系列
書展期間特價發售
《拳皇'98》角色總覽
124頁／A4／每本35元正
初探拳皇'98新系統，38名角色逐一分析
《拳皇'98》珍藏海報集
全14款／A2／每張18元正／全套210元正
14隊格鬥組合一一亮相，全套購買更附送精美海報筒一個
《遊戲誌》攤位：會展新翼 年青人天地 B24/26/28及C23/25/27
© SNK 1998

打破長久的沉默

街機皇

《少年街霸3》特刊系列

STREET FIGHTER ZERO

《少年街霸3》招式總覽

100頁／A4／每本35元正

3種不同系統完全探討，25位角色招式示範

《少年街霸3》極品海報集

全25款／A2／每張18元正／全套375元正

魅力四射的人物逐一展現你的眼前，全套購買可得精美海報筒

書展期間特價發售







三倍衝擊震撼！

《遊戲誌》攤位就在—— B24/26/28 、C23/25/27

大家久候了！7月22日就是香港書展的大日子，記得《遊戲誌》的攤位在哪裏嗎？對，就在會展新翼　年青人天地B24/26/28及C23/25/27攤位！今年我們有三倍空間，自然準備了更多精采節目歡迎各位來賓。由於每日節目富豐，入場時記得先到《遊戲誌》攤位確定節目時間啊！

緊急發送！

香港書展入場券 200 張

日期／時間：1998 年 7 月 21 日下午 3 時開始

憑這廣告於指定時間到港、九兩間遊戲誌專賣店，即可獲贈香港書展入場券兩張，先到先得，送完即止。

節目多籮籮　大家咪錯過

互動！

全港獨家率先披露《互動遊戲誌》！

試玩！

《FF VIII》、《METAL GEAR SOLID》完全試玩
NAMCO 街機《SOUL CALIBUR》任你對戰

拳皇！

38 人決戰實錄令你目瞪口呆

PlayStation！

XI[sai]究極 100,000 分實錄！
八月 PlayStation 遊戲展現眼前
即場選購最新 PlayStation 遊戲

SEGA！

Dreamcast 映像傳真
Dreamcast 專用 PDA 現場發售
世嘉代表人物せがた三四郎現身！

FF7！

PC 版《FINAL FANTASY VII》完美電腦組合！

比賽！

XI[sai]闇府統請鬥智賽獎品豐富
《SOUL CALIBUR》決勝戰

特價！

《拳皇》、《ZERO 3》特刊合戰

年鑑、特刊、VCD、海報，多到數都數唔晒！

集合日期：7月22-27日
集合時間：上午9時半至下午8時(27日6時閉幕)
集合地點：會展新翼年青人天地
B24/26/28及C23/25/27 攤位

「互動遊戲誌」初露鋒芒！！

凡在《遊戲誌》及「互動電視」攤位內填妥問卷交回所屬攤位辦事處，即可獲贈「互動遊戲誌」精美禮品一份，數量有限，敬請密切留意。

互動電視 SM



CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

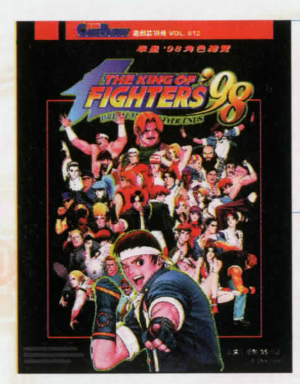
新書推介目錄

拳皇 '98 珍藏海報集

《拳皇'98》14隊格鬥家全體亮相。全套購買附送精美海報筒。

少年街霸 3 極品海報集

24位《街霸》人物的獨立海報集，全套購買附送精美海報筒。



拳皇'98角色總覽

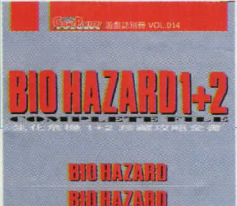
介紹《拳皇'98》38位基本人物的所有招式，遊戲設定一一披露。

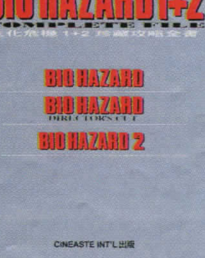


少年街霸3招式總覽

《少年街霸3》系統分析，讓你更了解各人招式特色。

BIOHAZARD 1+2 珍藏攻略全書





《BIO HAZARD》兩集內容共冶一爐，附詳細迷宮地圖、道具位置及攻略流程。



格鬥遊戲秘笈 CAPCOM篇

CAPCOM格鬥遊戲的集大成，除招式分析外，更附送究極連續技示範VCD，保證拍案叫絕。

XI[sái]完全投入手冊

最好玩的智2力格鬥遊戲，為你分析骰子移動的竅門，並附有PUZZLE MODE 100關的過關提示。

街頭霸王EX2人物解說真書



介紹《街頭霸王EX 2》全體人物的招式特色，極秘設定資料全面披露。

PC入門實戰手冊

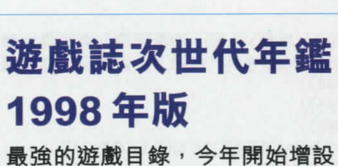
一本專門給電腦初學者的手冊，內容由淺入深，包括硬件的認識、軟件的使用法，例如Windows95、Windows98等。

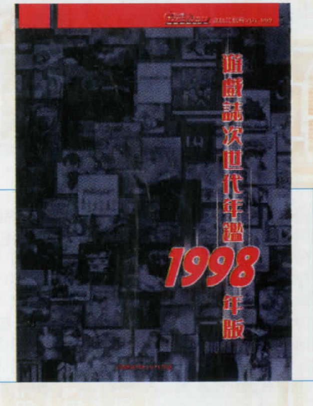




網上SITE遊記

全港第一本以娛樂為本的全方位網頁指南，明星偶像、名牌時尚、日劇電影、吃喝玩樂、購物消閒、動畫漫畫、遊戲廠商、體育資訊……精彩網頁完全搜羅。





遊戲誌次世代年鑑1998年版

最強的遊戲目錄，今年開始增設N64目錄，全部秘技一應俱全。

少年街霸3超絕技傳授VCD

最強必殺技盡在於此，人物招式仔細分析，比賽前必讀預習。

PC遊戲天書

98年度多款精電腦遊戲完全攻略，中、英、日語遊戲一應俱全。



本公司(CINEASTE INTERNATIONAL LTD)已與香港SNK ASIA LTD.及日本SNK CORPORATION達成協議，授權本公司在香港製作及出版 "THE KING OF FIGHTERS SERIES(《拳皇》系列)"(註)之下列出版物。如任何人士或公司未經香港SNK ASIA LTD.及日本SNK CORPORATION同意或許可，而使用 "THE KING OF FIGHTERS SERIES(《拳皇》系列)"遊戲內任何角色及畫面作商業用途，本公司會保留一切法律追究之權利。

CINEASTE INTERNATIONAL LTD.獲授權出版之"THE KING OF FIGHTERS SERIES(《拳皇》系列)"出版物包括：

《拳皇 '98》角色總覽
《拳皇 '98》珍藏海報集
《拳皇 '98》超絕鬥技記錄VCD
《拳皇 '98》鬥技鑽研

CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

*所有 "THE KING OF FIGHTERS SERIES(《拳皇》系列)" 的產品及刊物版權均屬SNK CORPORATION所有。
註："THE KING OF FIGHTERS SERIES(《拳皇》系列)"包括下列遊戲之任何機種版本：
"THE KING OF FIGHTERS '94(《拳皇 '94》)"
"THE KING OF FIGHTERS '95(《拳皇 '95》)"
"THE KING OF FIGHTERS '96(《拳皇 '96》)"
"THE KING OF FIGHTERS '96 COLLECTION(《拳皇 '96 COLLECTION》)"
"THE KING OF FIGHTERS '97(《拳皇 '97》)"
"THE KING OF FIGHTERS '98(《拳皇 '98》)"
"THE KING OF FIGHTERS 京(《拳皇 京》)"

重要聲明

第 79 號
目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪獸、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾
◆封面設計／KAN



GAME PLAYERS MAGAZINE 遊戲誌

唔，《遊戲誌》很久也沒有用動畫合體機械人作封面哩~~。見到這個勇者王，蠻有氣勢啊，也許用來造封面會有不錯的效果吧。不過，缺點就是畫面太暗了，好像不大起眼似的，所以 KEN 哥就把字體加上較鮮艷的顏色，又把 LOGO 拉到中間，希望能吸引到你們吧。不過看上來，倒有點像動畫雜誌~~。（小健健）

遊戲系統速報！！

科幻機械人動畫進攻 PlayStation?！

新 GAME 介紹

◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹偉
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／吳學智 ATUS NG 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

賞心樂事

攻略一族

玩家廣場

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

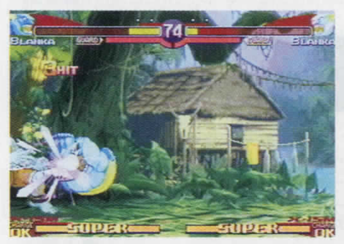
附錄 1
街機皇試刊第 7 號

附錄 2
LANGRISSER V 別冊攻略



北京填鴨片皮操刀手：喬丹
用麵粉團跳大繩的拉麵師傅：小健健

令人超期待的業務用遊戲登錄本埠！！



在這兩個星期內，有兩隻令眾機迷超期待的業務用遊戲登陸本港。它們分別是CAPCOM這個暑假的重頭力作——《STREET FIGHTER ZERO 3》及由SEGA AM 2研所開發的賽車遊戲——《DAYTONA USA 2》。前者可能在推出前已被受注目，故已紛紛開始進駐各大小機場，大約為五至六塊錢一局。更詳盡的報道請收看下期的《街機皇》。



至於《DAYTONA USA 2》方面，到截稿前為止，我知道的是於沙田市中心某大機鋪有一部大機在服役中。一局多謝你8個大洋。這大機比較特別的是油門腳踏會震個不停。若果讀者想得到進一步資訊，請收看今期的《街機皇》。(小健健)

EHRGEIZ 移植往PlayStation！！

由NAMCO、SQUARE及DREAM FACTORY合作開發的業務用3D格鬥遊戲——《EHRGEIZ》將會於今年12月登錄PlayStation。

由於PlayStation的《TOBAL》系列也是由DREAM FACTORY所開發的，所以今次《EHRGEIZ》的移植版不難找到《TOBAL》之影子。好像那個甚具RPG味的「QUEST MODE」，是會在這移植版中出現。另外，PlayStation版除了有一個業務用的操作系統外，更有一個跟《TOBAL》系列甚為相近的PlayStation版操作系統。

WELL，大家想先睹為快試試這個PlayStation版的樂趣嗎？不要心急，因為在7月16日發售的《BRAVE FENCER武藏傳》就有體驗版附送。(小健健)



公布！！DREAMCAST首隻RACING GAME！！



最近公布了的DREAMCAST遊戲，不是SLG就是AVG，難度有沒有一些較有動感的遊戲嗎？最近，有關方面就公布了一隻名為《ベンベントライアスロン》的ACTION RACING GAME。遊戲的開發商就是GENERAL ENTERTAINMENT CO.LTD。它將於今年11月20日發售，(亦即是跟DREAMCAST主機同日發售)售價是5800日圓。



跟其他RACING GAME不同的是，在這遊戲玩者不是駕駛甚麼賽車，而在控制一隻樣子古怪的生物，再跟其他的在冰上面鬥滑得快~~。噢，也許這遊戲能成為DREAMCAST處理多邊形能力的試金石啊。(不過我的業務用移植作何時才會出現呢~~)(小健健)

電台都有電視遊戲樂曲播放！！



有沒有想過一扭開收音機，就會聽到熟悉的電視遊戲樂曲呢？現在就有這樣的電台節目啦。由7月12日開始，於新城997播放的「有腦事件簿」中，就會播放由我們《遊戲誌》編輯部精挑細選的電視遊戲樂曲。而在7月12日那晚，就播放了《櫻大戰2》的主題曲——「檄！帝國華擊團（改）」。

而在這節目內除了有歌仔聽外，每星期《遊戲誌》的編輯也會跑上去跟大家分享一下對電視遊戲樂曲的心得。而上個星期阿J.J.及米奇就跑了上去。你們有沒有聽呀？噢，差點忘了説這節目的播放時間，它是於逢星期六、日，晚上8:00至9:00播放。而電視遊戲樂曲就會於星期日播放。請多多支持！！（廣告）（小健健）

廣井王子參加遊戲的配音工作？！

於今年的12月，遊戲廠商ATLUS就會推出一隻名為《THOUSAND ARMS》的RPG。這遊戲的原案•策劃就是由《宇宙英雄物語》、《霸王大系龍騎士》的伊東岳彥負責。而人物設計就是由草地遊也負責。而這遊戲除了是ATLUS的作品外，廣井王子旗下的RED也有份參與製作。

唔，而這RPG的畫面表現手法，是集合了2D表現的人物及3D多邊形表現的背景。值得一提的是，替遊戲中主角之父親配音的，就是大家都熟識的廣井王子。WELL，他當遊戲的總指揮可説是十分出色，不知配音這東西又會否把他難到呢？（小健健）

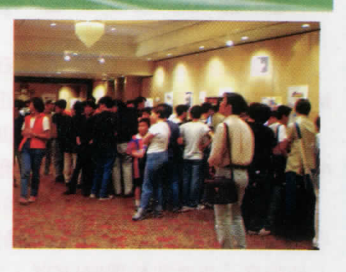




點解無新GAME

唔知大家覺唔覺個場忽然之間好鬼靜，又唔見有乜新GAME到。除咗係因為啲翻版碟俾海關掃得密咗之外，原來係因為有好多正GAME就算已經出咗，但係都運唔到嚟香港。事源香港新機場停咗貨運，啲新GAME喺日本出咗都運唔到過來，所以市面上淨係得一啲用人帶返來嘅新GAME，就好似N64隻《F-ZERO》咁，唔係度度有，而價錢仲……，要買嘅朋友就要俾啲耐性，等機場開番喇。（喬丹）

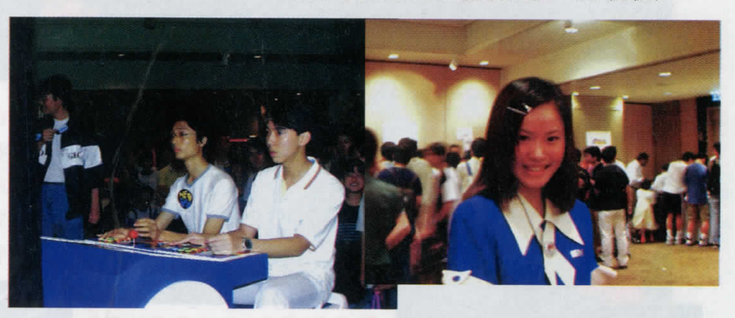
人頭湧湧！！SNK PRIVATE SHOW！！



在剛過去了的7月15日，SNK就於尖沙咀舉行了一個名為「SNK PRIVATE SHOW 98」的EVENT。

在是次EVENT中，有關方面不但展出了好一些SNK遊戲，如《拳皇94》、《拳皇95》、HYPER NEO GEO 64版侍魂等。又有可愛新款的NEO PAINT給你影靚相。在場中也有三位可愛的小姐替各玩者做問卷調查。

而最利害的，就是率先有得試玩《拳皇'98》！！而在還弄了個小小《拳皇'98》比賽哩。雖然參賽者剛接觸《拳皇'98》，但玩起上來也有板有眼。EVENT詳情可參閱今期《街機皇》。（小健健）



NEO GEO仍然有市

本文見街時，SNK嘅《拳皇98》都應該差唔多有得玩，相信好多GAME友都等緊呢隻一年一度嘅大作，但係原來有GAME友仲喺呢個時候買定部NEO GEO嘅帶機等家用版出，所以帶機嘅價錢又開始有回升嘅趨勢，所以話只要有《拳皇》，NEO GEO都仍然有市場。而唔單只香港掂，而家NEO GEO喺日本都唔平，唔知係啲日本人開始識貨，定係俾香港人買得七七八八而升價呢？（喬丹）

有得玩——DC VISUAL MEMORY

世嘉DREAMCAST嘅VISUAL MEMORY就如期喺11號有得賣，而第一隻遊戲亦如上期所説係隻養哥斯拉嘅GAME。價格為2500日圓，香港己有貨返啦。（喬丹）



DC都有《哥斯拉》



DREAMCAST除咗有VISUAL MEMORY嘅《哥斯拉》遊戲之外，世嘉剛剛公佈咗會喺DC上推出一隻立體嘅《哥斯拉》遊戲，而遊戲嘅性質就以動作為主，利用DC嘅機能去表現破壞城市嘅震撼力，而除咗有哥斯拉之外，當然佢嘅一啲死對頭都會立體化登場，到時又會激戰一番。（喬丹）

截稿前消息：DREAMCAST首隻由SEGA開發的遊戲，名為《SONIC ADVENTURES》。SEGA會於1998年8月22日舉行2次有關的發表會，而每次則會招待5000人參加。

© SQUARE
© こしたてつひろ • 小學館 • テレビ東京 © タミヤ© 1998 JALECO LTD.
© カクテル • ソフト/NECインターチャネル
© GE
以上的畫面仍在開發中

COMING 嗡~非洲之謎

■《ANAOTHER MIND》

話説正在負傷潛逃的格仔人在非洲被毒蛇親吻了一下之後，終於在半路上體力不繼倒在地上，當他醒來的時候發現自己正被人縛在一個不知名的地牢中。

格仔人：「喂！搞邊科呀！」此時一個戴着長官面具的傢伙走了出來，而他的長官面具很明顯是冒牌貨，因為上面是沒有我們GPM組織的LOGO。

偽 • 長官：「醒目嘅，就快啲講出你所知嘅秘密，坦白從寬，抗拒從嚴呀！」他一邊挖鼻孔，一邊盤問我（他的樣子告訴我他很ENJOY）

格仔人：「乜嘢秘密呀？我乜都唔知喎。」此時他立即板起臉來，並從他的鼻孔挖出他的秘密武器，準備嚴刑迫供。「快啲講！如果唔係我就用呢粒勁嘢放入你個口！」但格仔人竟然面無懼色，並且高聲喝道：「我點都唔會話俾你知SQUARE將會在PlayStation推出佢第一隻AVG GAME，仲有我一定唔會講呢隻GAME個名叫做《ANAOTHER MIND》，而且佢暫定會喺98年秋季發售呢一個消息我死都唔講！！（啊，呢條友原來「鏑」底）」

偽 • 長官：「估唔到你咁口硬，仲有咩嘢料，快啲講嚟聽吓。」

格仔人：「我都話咗我唔會出賣組織囉，我堅決唔講故事係關於一個高校2年生的少女，葉山瞳（遊戲中的主角），而玩者係主角嘅導師，負責俾意見瞳以及由佢口中查詢佢有乜問題解決唔到，玩者就要教佢應該點做」趁偽 • 長官正在留心聽講之際，格仔人已經悄悄地鬆綁了「而呢一個遊戲最大嘅特色就係一個叫做「DIALOGQE SYSTEM」，至於呢一個系統係將一個句子拆出嚟，分為數個可能，然後玩者便這一些句子重組，而重組出嚟嘅句子係會影響到玩者跟瞳的友好度。」

現在的偽 • 長官已經得意忘形了，已鬆綁了的格仔人便立即上前準備揭開這個水貨面具，一看之下這人原來是魔龍II，這人在身份敗露後便立即逃走，而格仔人為了証明自己沒有出賣組織便立即追着他了，這樣格仔人便再次跟我們失去聯絡。

在另一方面組織的兩名特務—97傑和69JACK便在一個賽車場上準備發掘一批新血，希望能擴大組織的勢力。他們分別看中了兩兄弟，他們便是四驅兄弟星馬 烈和星馬 豪，因為這兩人的御車能力十分高（不過只是玩具車），於是便向他們派發了邀請書。在他們言談之間，這兩兄弟都表示願意加入我大GMP組織，他倆為了爭取表現，便立即送上一些有關《四驅兄弟~ETERNAL WING》這賽車遊戲的情報，據聞這遊戲會在7月30日於PlayStation上推出，而遊戲的價錢是5,800日圓，遊戲中登場的人物接近30個（那麼便要將他們全部招攬過來），故事的開始便是由他們收到邀請書之後發生，他們到了一個謎之島上爭奪最高速迷你四驅車手的寶座，在島上高手雲集，不合他們能否獲勝呢？





■《四驅兄弟~ETERNAL WING》

在組織的總部內，他們都為了一個問題而十分煩惱，因為他們不知道到那裏吃午餐才好。

LEYNOS：一定唔可以再去小新......（隨即很多人贊成）

聖機魔：咁不如去麥當當啦。（所有人立即露出不滿的表情）

丁丁：聽聞附近開咗間新快餐店喎，個名叫做《Pia Carrot》，而呢一間快餐店已經有分店喇，叫做《Pia Carrot 2》，傳聞這快餐店內的店員全都是美人來的啊，而且在新開的分店中還有3個新的店員，看來她們也不會是「泛泛之輩」，一定有咁上下姿色......（這時他們已經向着Pia Carrot 2進發了），喂我唔記得講間快餐店原來喺今年嘅秋天先開張呀！



■《歡迎來到Pia Carrot 2》

真•長官：「宜家咁熱，真係想有個海......唉！」這一句說話剛剛被超人××聽到。

超人××：「又係一個搏加人工嘅機會啦。」

超人××：「唔駛驚，睇完以下嘅嘢包你透心涼呀，長官。」

真•長官：「有啲乜咁巴閉呀？」

超人××：「咪就係Dreamcast最新公佈嘅遊戲『PENPEN TRiICELON』囉！講返呢隻GAME最勁嘅地方就係佢係唔須要LOAD碟的，而遊戲中的人物可以360度地自由移動，角色可以做出多種不同的動作，還有極為華麗的CG，遊戲的發售日是11月20日。」

真•長官：「......」（一臉懊惱的樣子）

超人××：「幹嗎還苦着臉口呀。」

真•長官：「隻GAME咁遲先出，宜家仲係好熱呀。」

■《PENPEN TRiICELON》



TM

專頁

各位 PlayStation Fans,

腦XI胞活性劑？

書展

大家等到頸長的98書展，廿二號就開鑼啦！FANS可以在《遊戲誌》的攤位找到PlayStation 的蹤影，記得去捧場哦，小弟保證你隨時都有意外驚喜！

有獎遊戲

小弟日前去日本SCEI總部，見啲男女同事都在爭奪一樽類似藥丸的東西，小弟發揮香港人的拼搏精神，經過一番混戰，搶到幾樽這個名為「腦XI胞活性劑」的東西，忍不住開一樽來試試，原來是美味的果汁藥丸！有好嘢當然公諸同好啦！在遊戲裏，你就是骰子上面的小天使，只要你往哪邊走，骰子就會隨之滾動。當骰子連接起來而上面的點數剛好跟連接在一起的骰子的數目相等的話，就可以令骰子消失。你能夠以上面的規則，在指定的步數內消去下面的骰子嗎？而只要你完成下面的這個《XI》puzzle mode 的殘局，把滾動骰子的每一步過程寫或畫下來，寄到



香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX：2866-2618 ，請註明參加「PlayStation 專頁～解答《XI》殘局有獎遊戲」，就有機會贏取一樽限量發行的「腦《XI》胞活性劑」美味果汁藥丸！或是絕版電車GO車票套一個！可以放入八達通卡。

截止日期：7月31日

公佈日期：8月14日



尖沙咀郵政信箱91582號回覆：

Akio Hong 先生：

我很喜歡到PlayStation 的Authorized Dealer 買PlayStation 的遊戲，近來購得《The King of Fighter 97 》後，我對於近來PlayStation 的行貨生意有些意見：

1.我的《拳皇97》於太古城「UNY」購得，但是隨GAME並沒有附送海報！其後於某一遊戲店的水貨有海報附送，我實在有點被騙的感覺。

2.同是Authorized Dealer ，但各店鋪的遊戲價格相差很大，一月尾我在Pro Shop 買主機跟機送《拳皇96》和《九龍風水傳》，後者需要四百多元；及後於另一店鋪，該遊戲竟只值二百多元，奈何！

3.有關《拳皇97》的包裝，除了封底不用英文外，招紙和CD旁竟也用了日文。對於《拳皇96》及大部份遊戲也是用英文，實在造成收藏之不便。

以上意見或有無理之處，請不吝賜教。希望遲些我的友人買PlayStation 時，我可以義正辭嚴地帶他到Authorized Dealer 去，並希望他不會覺得被騙的感覺。

喜歡逛Pro Shop 的林仁上

林仁君：

很欣慰見到像您這樣中文水準的香港機迷，整封信沒有錯字或別字，語法通順， 言之有物，可以考慮文字工作！對於你的問題，有以下意見：

1.如海報之類的贈品，都是先到先得，送完即止。但這次可以送一張KOF 97 給你作補償！希望你繼續支持行貨及Authorized Dealer 啦！

2.每個game 過咗一個時間後（如二個月），就會由定價變成浮動價，因應game 的需求，店鋪而有不同的價格。

3.遊戲說明書由最初的英文亞洲版，轉回日本原裝的日文說明書，其實是順應大多數機迷的意見。但為避免了照顧其它非機迷的要求，我們也印制了一份中文說明書夾帶在碟內。

多謝你的批評！我們會不斷求進步，滿足各位的要求。

P.S.你喜歡逛Pro Shop ，記得七月去皇室堡，參加暑假的皇者霸！

AKIO

致: SCEH

大約是在十年前，爸媽買了第一部遊戲機給我，名叫「任天堂」，那件事改變了我以後的生活，直至三年前買的PlayStation ，把我再次帶到GAME的世界裏，把數星期的飯錢留起來買GAME ，連續不停打機的記錄高達四十八小時。

在云云遊戲商中，我最欣賞的就是你們，把日本遊戲帶到香港，發行行貨，多次舉辦大型的展覽，買遊戲時送出禮品、海報，還大力打擊翻版的活動。我還記得最初買PlayStation 的時候，因為水貨太貴，最後支持不住，成為翻版的俘虜，SCEH的出現，就像是把我救出來！儘管仍有改善之地方，但請努力，加油！本人一定會支持你們的。

最後，有一些很想被移植成行貨的遊戲，•••(太多未能盡錄！)

Mango

Mango 君,

非常多謝你對SCEH的支持！我們會一直改善我們的產品和服務！

你的打機紀錄令小弟十分吃驚，於是四圍問人，終於找到破你紀綠的人，就是公司大老闆龍仔！他的打機紀綠是連續超過三日！

最後，是好消息！你想移植至PlayStation 的其中一個game《Star Ocean The Second Story 》星河傳説第二集（附送日本精美閃咭一套），已鐵定於七月三十日推出行貨，記得支持哦！

AKIO

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，我們是十分樂意聽取！請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong (SCEH)

有比賽？？

由皇室堡和Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited 聯合主辦的《皇室堡'98夏日PlayStation 皇者爭霸》將於在7月份舉行，比賽遊戲分別為最新推出的益智骰子遊戲《XI【sai】》及最受歡迎格鬥遊戲—《鐵拳3》。由7月6日至31日期間於皇室堡電腦廣場購物，即可憑發票報名，每場比賽名額只限32人，先到先得。每場勝者可進入7月26日之總決賽，角逐總冠軍之名銜，贏取豐富獎品。總冠軍可獲得$10,000限額免費購物。而於此段期間內在皇室堡購物滿$100或以上（以一張發票計算），可憑當日發票試玩多款PlayStation 遊戲，並可獲贈精美紀念品。每張發票只限玩一次。想考驗自己的智力與反應，就記得暑假到皇室堡！



星期一至星期五	1：00-4：00pm	遊戲試玩【1】
	5：00-8：00pm	遊戲試玩【2】
星期六、日	1：00-3：00pm	《XI【sai】》比賽
	5：00-7：00pm	《鐵拳3》比賽

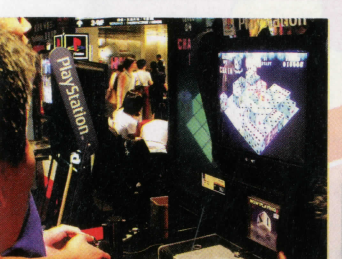


■ 快啲啦！有禮物抽啊！



■ 這三位PlayStation姐姐看似很忙碌.....

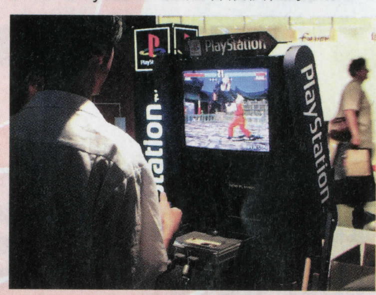
■ 這個就是《鐵拳3》的紙板廣告



■ 嘩！有《XI【sai】》試玩啊！



■ 看看！有幾多人！



■ 用阿PAUL屈死人！可惡！

PS行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
6月					
25日	Hella kitty's Cube de Cute	—	CULTURE PUBLISHERS	288元	PUZ
	MAWATTE MUCHO!	拼圖戰士	東北新社	358元	ACT
	BAKUSOU DEKOTORA DENSETSU~OTOKO IPPIKI YUME KAIDO~	爆走貨櫃車傳說 男一匹夢街道	HUMAN	358元	RAC
	PUCHI CARAT	PUCHI CARAT	TAITO	296元	PUZ
	COLONY WARS	殖民地之戰	ARTDING	420元	STG
	CHORO Q MARINE Q BOAT	Q版賽艇	TAKARA	358元	RAC
	REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL DOMINATED MIND	REAL BOUT 餓狼傳説 SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	358元	FIG
	CONTRA LEGACY OF WAR	魂斗羅•戰爭的遺產	KONAMI	358元	ACT
7月					
2日	SOL DIVIDE	神靈戰士	ATLUS	358元	STG
9日	POITTER'S POINT 2	執到寶	KONAMI	358元	ACT
	b.l.u.e. LEGEND OF WATER	海洋之傳奇	HUDSON	358元	AVG
16日	JINGLE CATS	叮噹貓	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	296元	SLG
	TOKIMEKI NO HOUKAGO	心跳回憶～放學後	KONAMI	358元	TAB
	RAPID RACER	高速賽船	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	RAC
	BRAVE FENCER MUSASHIDEN	武藏傳	SQUARE	420元	ARPG
23日	RIVAL SCHOOL	私立JUSTICE學園	CAPCOM	420元	FIG
	OVER BLOOD 2	超血2	RIVERHILL SOFT	420元	AVG
	YU-GI-OH!MONSTER CAPSULE BREED AND BATTLE	遊戲王!怪物膠囊	KONAMI	358元	SLG
	KAGERO	影牢～刻命館•真章～	TECMO	358元	ACT
30日	INTERNATIONAL SUPER SOCCER	實況世界盃	KONAMI	358元	SPT
	HELLO CHARLIE	哈囉查理！！	ENIX	358元	AVG
	STAR OCEAN SECOND STORY	星河傳説 第二集	ENIX	420元	RPG
	FIRE PANIC	滅火之旅	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	358元	ACT
8月					
6日	ABALA BURN	亞巴拉	TAKARA	328元	FIG
	SD GUNDAM GGENERATION	SD高達G世代	BANDAI	328元	SLG
	MAGICAL MEDICAL	神奇藥丸人	KONAMI	328元	RPG
	GUNBARL	射擊遊戲王	NAMCO	328元	GSTG
	PUZZLE BOBBLE 4	泡泡龍4	TAITO	270元	PUZ
	JET MOTO'98	科幻電單車98	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	328元	RAC
	BOMBERMAN FANTASY RACE	炸彈人瘋狂陸運會	HUDSON	328元	RAC
13日	KLAYMEN KLAYMEN 2~SKULLMONKEYS STRIKE BACK~	泥膠人2	RIVERHILL SOFT	328元	ACT
27日	ASTRO NOKA	太空農場	ENIX	385元	TAB
	THE KING OF FIGHTERS KYO	拳皇～京之卷	SNK	328元	AVG
	DANCING BLADE	任性地桃天使	KONAMI	328元	ETC

#新公佈遊戲　*遊戲改期或定實日期



比較、求證、調查 Dreamcast™ 透視



第三輯：十三個解夢人

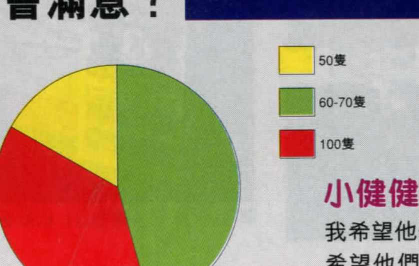
文：米奇

經過兩期跟大家研究Dreamcast的硬件和軟件之後，大家對Dreamcast的印象到底是好是壞？對Dreamcast的前景是樂觀還是悲觀呢？這一期米奇請來了《遊戲誌》十三位編輯來作一次問卷調查，並請大家談論一下對Dreamcast的期望、不滿和預測Dreamcast的前景。

你會不會第一時間購買 Dreamcast？

一定會買
再看一會才決定

你認為一年之內 Dreamcast 要推出多少隻遊戲你才會滿意？



50隻
60-70隻
100隻

編輯小意見

JJ

我認為一年最少要推出50隻遊戲才滿意，而且不包括PC移植遊戲。

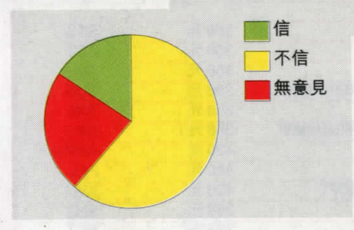
NASH

數量不要緊，只要有一兩隻吸引的遊戲便會買下來。多些電腦移植遊戲就好了。

小健健

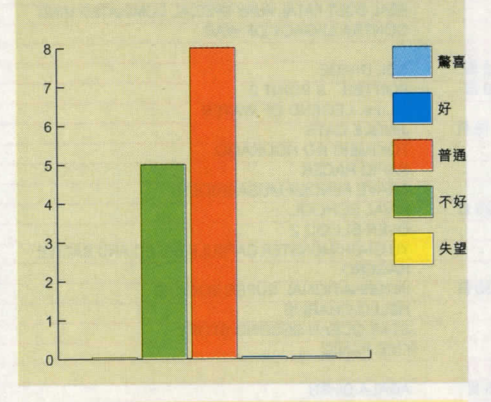
我希望他們移植自街機的遊戲要有高移植度，還希望他們推出多些MODEM通信對戰遊戲。

你是否相信 Dreamcast 能在推出首年售出 150 萬 -200 萬部？



信
不信
無意見

Dreamcast 公布之後，你對它感到失望還是驚喜？



照現在的前景估計，你認為 Dreamcast 到最後能賣出多少台機？

編輯小意見：

JJ

我認為Dreamcast的性能即使是現在來看也不是太好。現在見到的畫面質素還可以，但他們最大的敵人是PlayStation 2，到人家推出的時候只要性能比Dreamcast高一段距離，例如對應DVD、加至32MB RAM、處理速度高一點，都可以令它一敗塗地，所以我認為它不會售出超過500萬部。

非洲 -JELLY

行先死先，SCEI一定會做死世嘉；手掣只得四掣，玩格鬥遊戲的時候要買別的搖桿，這會失去一批格鬥遊戲愛好者。

你贊成 Dreamcast 與 SATURN 同步推出遊戲嗎？

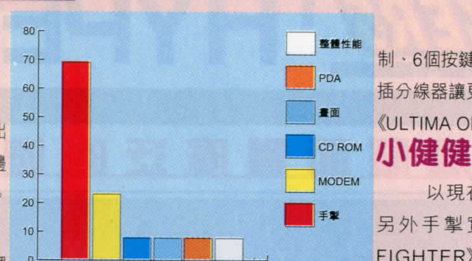
贊成
反對
無意見

你最不滿Dreamcast的哪個部分？

編輯小意見

KOTARO

以現在的資料來看很蒙糊，只憑太交社長的示範和D2的畫面仍看不出甚麼來。從性能表來看不算勁，即使世嘉說它的3D描繪性能達到300萬多邊形，未見過遊戲也不可信。我從一開始便希望它能做到MODEL 3那個境界。



MS

手掣可能會太重——可以插兩張SAVE卡，每張卡均可以獨立玩，相信也不會輕，而且也太大二。假如好像PS、SS手掣一般SIZE便可以接受。

福田

手掣的觀感不好，不太好拿，就像N64的手掣一樣，SATURN以前的MULTI CONTROLLER已不太好拿，這個手掣比它還要大。世嘉雖然說Dreamcast的3D能力很強，但看過《D2》的畫面覺得它吹噓了點，莫說跟MODEL 3比，跟MODEL 2比也只是好一點而已。坦白說，它在《D2》所做到的效果就像《TOMB RIDER 2》一樣，在97年還可以，98、99年便不行了。而最令人懷疑是它的2D能力，世嘉從來沒有提及過，除非它像N64一樣全都是3D遊戲。要看看它推出第一個2D遊戲如《拳皇'98》才知道。

NASH

8 BIT的PDA令人費解。在8 BIT的PS記憶卡存取資料已教人叫苦連天，現在還用8 BIT實在令人質疑，而且8 BIT的遊戲吸引力始終有限。另，外Dreamcast上面有四個控制器插座，我相信那已是Dreamcast的極限，因為每個插座要處理ANALOG控制、6個按鍵、還有兩個PDA的輸入和輸出，我相信已不能夠再插分線器讓更多人參與。MODEM方面，33.6K經已很足夠了，《ULTIMA ONLINE》和《DIABLO》也只要求使用9600bps而已。

小健健

以現在的遊戲容量來說MODEM速度實在太低了。另外手掣實在太麻煩，像他們的招牌貨《VIRTUA FIGHTER》便不可能用這個手掣玩到，這是個非大的諷刺。PDA嘛，他們說可以插在手提電話上，我懷疑是否可行，可能只是雷聲大雨點小，只是用來記憶還可以，用來玩遊戲的話可能太誇張了。

零式迪爾

機能方面我反而很樂觀，我覺得《D2》的畫面只是笑話而已（眾笑），主機的機能不會這麼差勁，我想那最多只得主機的三成能力而已。

米奇

我會期待PDA提供的私人熒幕會帶甚麼新類型遊戲，因為這實在是個很好的構思。

看過性能表之後，你有沒有期待它推出甚麼新類型遊戲？

福田

以往在X-BAND和電腦上推出過的遊戲現在可以完全重現，例如《DATONA》可以更容易40人對戰，或每天也可以舉行《VIRTUA FIGHTER》大會，以往很多著名遊戲在電腦上也推出過對戰版本，我想他們會在Dreamcast上延續下去，在X-BAND上世嘉也曾推出過一隻專用的網上RPG（DRAGON'S DREAM），只因為是SATURN遊戲所以不太受歡迎。

NASH

採用Windows CE應該會有很多問題，也是很大的障礙。用過WINDOWS 95的人都已對它很不滿，雖然Windows CE是簡化了的，但我對MICROSOFT還是很有戒心。而遊戲上，由於用了Windows CE這個平台，主機性能都打了八折，但看過主機的性能表，經已超越了VOODOO RUSH的功能，相信3D遊戲應該可以輕易做到，期望它有這樣的推出，但相信這類遊戲會是以美版居多，日本方面反而沒有期望有多少突破。

小健健

《D2》畫面給人PlayStation的感覺，希望他們不要再注重機迷，以非機迷為主導是應該的。像PlayStation有隻《PARAPPA》，無論是否機迷也合適的，一定要有這類型遊戲來推廣Dreamcast。

零式迪爾

期待第三廠商的作品，而那部PDA我相也會很過癮，如果配合育成遊戲應該可以更好玩，例如《SENT～》之類,可以以主機來作真實平台，PDA就可以當作無線電話，當作一種電話系統作交流。這算是一種不會完結的遊戲，應該很過癮。

米奇

我會擔心Dreamcast會否完全放棄2D機能。CAPCOM以前也曾說過就算是SATURN，也不敢保證能好好地移植《RED EARTH》和《街霸III》，如果Dreamcast放棄了2D的話，這些遊戲究竟可以在哪裏推出？這反而是一種倒退。看它將128 BIT圖像引擎放在CPU內，明顯表示它將所有2D的工作負擔都交由CPU去處理，究竟它的2D可以到哪一個地步呢？這實在令人擔心。

現時SATURN上有很多遊戲移植自18禁電腦遊戲，大家認為將來Dreamcast會洗底還是繼續現時的路向？

KOTARO

我想這不是世嘉希望，而是大勢所趨，他們一定要推出大眾化遊戲。

AGENT-X

我覺得他們這部機似乎傾向擴大外國市場，因為主機很注重多邊形，他們好像希望推出一部質素較高的N64，所以，他們的遊戲會偏重於格鬥遊戲或動作為主。而移植18禁PC遊戲的做法應該會繼續。

福田

我相信他們會全面洗底，例如SATURN在壓力之下也取消推出X指定遊戲，雖然在意識上更為過激，但看見對手，他們也不得不承認，要吸納大眾化市場，不能再推出那麼過激的遊戲。但另一方面，PlayStation也可以推出《TO HEART》，相信他們會繼續推出較為純愛式美少女遊戲，又或者以偶像作招徠。事實上PlayStation現在也有很多這樣的遊戲，這是現時比較賺到錢的。而3D遊戲，正如AGENT-X所說，絕對是想在外國跟N64爭一日之長短，所以一定會有很多像《DOOM 64》之類的電腦移植遊戲，這是毋容置疑的。而擔心以往沒有在SATURN上推出遊戲的如HUMAN、SQUARE，世嘉有沒有辦法游說他們來為Dreamcast出遊戲。

酒井明樹

還會繼續推出移植18禁遊戲，但如果主機銷量好點的話就不會再出下去。

怪傑

不應該出X指定遊戲，因為目標向非機迷。其實很多時候選購遊戲機的是家長，如果家長覺得有太多H遊戲的話，可能不會考慮這部主機。

零式迪爾

我認為會有很多「無事幹」的美少女遊戲，因為這類遊戲的副產品可以賺錢，而且開發時間很快，要達到一年100隻遊戲的指標，最好開發這類遊戲，而且最容易吸引機迷，因為他們的目標是首年150-200萬的話，這類遊戲可以用來吸引首批買機的人。

積奇

開始的時候不會推出的，相信到售出50萬台主機之後就會嘗試推出，看市場反應。

JJ

世嘉本身應該希望收緊尺度，因為見SCEI這樣了之後很受歡迎，對形象很有幫助，他們如果希望多賣一點的話就不會推出X指定遊戲，因為希望給家長「乖仔機」的形象。不過作為遊戲生產商，如果它那麼像電腦的話總希望推出Dreamcast版，一向推出18禁遊戲的生產商很容易便可以將遊戲移植，可能會是「潔淨」版，甚至可以用同一班人物，在電腦上推出18禁遊戲，而在Dreamcast上推出另一個正經的遊戲。

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE「HYPER 有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



名次	遊戲	廠商	票數
1st	銀河公主傳說 FINAL EDITION	HUDSON	32票
2nd	parasite EVE	SQUARE	31票
3rd	FINAL FANTASY VII	SQUARE	22票
4th	BIO HAZARD2	CAPCOM	17票
5th	實況WINNING ELEVEN3 W.C.F.98	KONAMI	16票
6th	POCKET FIGHTER	CAPCOM	15票
7th	XI [sai]	SCEI	13票
8th	心跳回憶 虹色之青春	KONAMI	11票
9th	拳皇97	SNK	7票
10th	鐵拳3	NAMCO	3票

HYPER有腦SATURN榜



名次	遊戲	廠商	票數
1st	櫻大戰2～求你別死去	SEGA	38票
2nd	櫻大戰	SEGA	32票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	27票
4th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	17票
5th	日本足球聯賽 創造職業球會2	SEGA	15票
6th	少年街霸2	CAPCOM	13票
7th	超級機械人大戰F	BANPRESTO	12票
8th	LANGRISSER 5	MASIYA	10票
9th	LANGRISSER 4	MASIYA	9票
10th	惡魔城 X 月下之幻想曲	KONAMI	2票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	FINAL FANTASY VIII	36票	開發度？%	SQUARE
2nd	CYBERNETIC EMPIRE	32票	開發度15%	日本TELNET
3rd	銀河公主傳説YUNA	25票	開發度100%	HUDSON
4th	私立JUSTICE學園	23票	開發度100%	CAPCOM
？	精靈召喚	——	開發度100%	翔泳社



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1st	ADVANCED VG 2	32票	開發度？%	TGL
2nd	歡迎來到PIA CARROT 2	22票	開發度75%	NEC INTER CHANNEL
3rd	BIO HAZARD 2	17票	開發度？%	CAPCOM
4th	POCKET FIGHTER	8票	開發度100%	CAPAOM
？	WACHEN RODER	——	開發度100%	



你最喜愛的 N64 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	神奇計劃J	38票	ENIX
2nd	火炎之紋章64	36票	任天堂
3rd	實況足球3	25票	KONAMI
4th	007金眼睛	23票	任天堂
5th	SUPER MARIO 64	17票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1st	街霸3 2nd IMPACT	38票	CAPCOM
2nd	MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	33票	CAPCOM
3rd	拳皇97	24票	SNK
4th	街霸EX2	22票	CAPCOM
5th	TIME CRISIS 2	15票	NAMCO

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1st	莉娜	22票
2nd	可拉娜	20票
3rd	八神庵	16票
4th	LEON	14票
5th	真宮寺櫻	8票



日本雜誌《電擊 SATURN》Vol.25 讀者人氣榜

統計日期截至7月15日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰2	SEGA
2	2	櫻大戰	SEGA
3	5	超級機械人大戰F完結篇	BANPRESTO
4	3	GRANDIA	GAME ARTS／ESP
5	4	超級機械人大戰F	BANPRESTO

新城997 有腦事件簿    

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第77期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS)抽獎得獎名單

E3記念T-SHIRT 1名
雷竣宵P005×××(6)

《FINAL FANTASY VII》世界地圖大海報 1名
盧振濠Z446×××(7)

《SQUARE》運動型水壺 1名
吳家謙Z357×××(6)

《SQUARE》沙灘飛碟 2名
HUNG PUI LAM Z446×××(5)
SIN WAI TAT P024×××(8)

《古惑狼2》立體封面 2名
何家榮Z163×××(1)
葉紹偉K473×××(5)

《MIDWAY》證件帶 2名
林文俊Z422×××(0)
關健輝Z469×××(4)

PlayStation相機帶 2名
侯俊輝Z482×××(3)
陳濱港V063×××(0)

PlayStation遊戲《BLASTO》貼紙 2名
LAU CHI MAN Z078×××(6)
LEE KIN TAK D642×××(7)

《PAC-MAN 3D》MEMO紙 2名
李國華Z670×××(7)
李永賢Z030×××(7)

《PARASITE EVE》印水紙 1名
陳翠瑩P010×××(3)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時~9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK(http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

《LUNAR II》配音員親筆簽名配音劇本 1名
腦XI [sai]胞活性劑 2名
《魔法軍團》海報 5名
《ROCKMAN DASH》海報 5名
《鐵拳3》海報 1名
《X-MEN VS STREET FIGHTER》海報 2名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

本周遊戲提名(截至7月16日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

截止投票日期:7月28日

姓名:________ 年齡:________
身份證號碼/護照號碼:________ 聯絡電話:________
地址:________
____
電郵地址:(如適用)________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱:________ ________
遊戲名稱:________ ________
遊戲生產商:________ ________

為保障閣下之私隱,請將表格放入信封內投寄。

HYPER有腦PlayStation榜

☐1.生化危機2
☐2.FINAL FANTASY VII
☐3.TALES OF DESTINY
☐4.街頭霸王EX PLUS
☐5.心跳回憶
☐6.GRAN TURISMO
☐7.TOMB RAIDER 2
☐8.惡魔城X
☐9.電車GO!
☐10.心跳回憶 虹色之青春
☐11.XENOGEARS
☐12.天誅
☐13.女神異聞錄
☐14.鐵拳3
☐15.PARASITE EVE
☐16.GUILTY GEAR
☐17.FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
☐18.雙界儀
☐19.拳皇'97
☐20.實況WINNING ELEVEN 3~WORLD CUP FRANCE'98
☐21.XI[sai]
☐22.POCKET PIGHTER
☐23.精靈召喚
☐24.DOUBLE CAST
☐25.銀河公主傳說FINAL EDITION
☐26.SHADOW TOWER
☐27.DIABLO
☐28.POITTER'S POINT 2
☐29.亞魯卡蘭戰記
☐30. b.l.u.e.
☐31.LOVE THERAPY
☐32. RAPIDER RACER
☐33.夜想曲
☐34.蒼天之白色神座
☐35.武藏傳
☐36.超人迪卡
☐37.比基利亞EX
☐38. SHAKE KIDS
☐39.心跳放學後
☐40.JINGLE CAT

HYPER有腦SATURN榜

☐1.X-MEN VS街頭霸王 EX EDITION
☐2.超級機械人大戰F
☐3.超級機械人大戰F完結編
☐4.GRANDIA
☐5.日本足球聯賽 創造職業球會2
☐6.櫻大戰
☐7.櫻大戰2~求你別死去
☐8.拳皇'97
☐9.電腦戰機 VIRTUA ON
☐10.DRAGON FORCE II
☐11.SHINNING FORCE III王都之巨神
☐12.SENTIMENTAL GRAFFITI
☐13.心跳回憶
☐14.餓狼傳說REAL BOUT SPECIAL
☐15.下級生
☐16.VIRTUA FIGHTER 2
☐17.NIGHTS
☐18.真女神轉生 SOUL HACKERS
☐19.SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
☐20.YU-NO
☐21.SD 高達 G CENTURYS
☐22.街頭霸王 COLLECTION
☐23.怒首領蜂
☐24.紫炎龍
☐25.THE HOUSE OF THE DEAD
☐26.少年街霸2
☐27.LANGRISSER IV
☐28.BOMBERMAN WARS
☐29.SHINING FORCE III被狙擊的神子
☐30.機動戰士高達 基利之野望
☐31.VAMPIRE SAVIOR
☐32.WORLD CUP '98 FRANCE~ROAD TO WIN
☐33.夢幻模擬戰5
☐34.惡魔城X~月下之夜想曲
☐35.成為日本足球代表隊監督~世界首個足球RPG
☐36.POCKET FIGHTER
☐37.CODE R
☐38.偵探神宮寺三郎 夢之終結
☐39.狩獵妖精的人們II
☐40.DEEP FEAR

※歡迎各位使用影印本投票,來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收,或傳真至28662618。



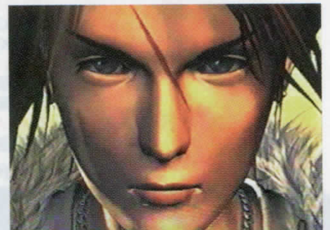
RPG	製造商：SQUARE	發售日：預定今年冬季
MEM	售價：未定	容量：未定

PlayStation

TEXT BY：小健健

在第77期的《遊戲誌》中，大家也收到不少關於《FINAL FANTASY VIII》的資訊了吧。然而在7月16日發售的《BRAVE FENCER武藏傳》中，就有《FINAL FANTASY VIII》的體驗版附送。那麼這隻體驗版又帶給我們甚麼有關《FINAL FANTASY VIII》的新資料呢？

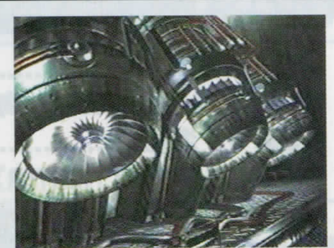


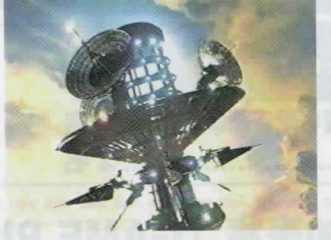


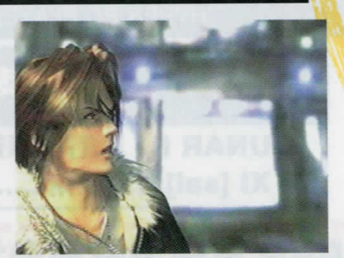
FINAL FA

體驗版發現！！《FF VIII》的最新情報！！









POINT 1！SQUALL的出身！！

今集的主角──SQUALL給人最深刻的印象可說是他額前的疤痕及其既有型、又古怪的GUNBLADE。不過大家知不知他的出身？原來他是GARDEN的畢業生。

GARDEN是？？

唔？那麼GARDEN又是甚麼？其實GARDEN是一間於全國皆有分校的士兵訓練學校。這間實行寄宿制的學校，會招收6至19歲的年輕人為學生。學生過著集體式的生活，並且學習成為軍人的知識。而生活費、學費則全由GARDEN支付。在他們15至19歲時，他們就會接受畢業考試，合格的話當然可以畢業去，不合格的話就會被踢出校。

而GARDEN的畢業生，皆有機會成為各國軍隊中的指揮官，少數的更會成為軍隊中的精銳部隊。



■原來這座古怪的東西是GARDEN的校舍來~~

SeeD又是甚麼？

SeeD其實是GARDEN受各國委託而成立的傭兵部隊。而入選的隊員更是GARDEN中少數的優秀學生。而他們更需要接受一個入隊測試，方能成為正式的隊員。不過，入隊測試的合格水平比畢業考試的還要高。更可以說SeeD的隊員比普通GARDEN的畢業生有高出數倍之戰鬥能力。

POINT 2！今集不用MP來出魔法！！

起初知道這個魔法系統都有點驚訝，因為有史以來，絕大部份的RPG都是以MP值來限制角色發放魔法的次數。若果沒有MP，又會用甚麼來取代之？

在《FINAL FANTASY VIII》世界中，魔法的概念是「從萬物中抽出來的力量」。唔，例如那些機械型的敵人，就會由電流產生出雷電魔法。而我方就可以在它身上抽出雷電魔法。

在戰鬥中怎樣使用魔法呢？

今集的戰鬥指令，最基本的有四個，它們分別為「たたかう」(戰鬥)、「まほう」(魔法)、「ドロー」(抽出)及「アイテム」(道具)。其中「ドロー」(抽出)可說是一個大家較陌生的指令，而且更是今集使出魔法的關鍵。

在戰鬥時，當玩者輸入「ドロー」指令，角色就可以抽取指定敵人的其中一招魔法。抽取了後，玩者更可選擇把剛抽回來的魔法立即發放「はなつ」；又或者把它用「ストック」指令收藏好，留待下次使用。而玩者更可以用「まほう」指令，把之前已取得的魔法運用之。

簡單來說，今集的魔法已變成一種類似道具的媒體。









NTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

「抽取」是取得魔法力量的唯一方法?

到目前所知的，這世界的魔法是不能在商店中買、也不能拾回來。即是說，若果玩者要使用魔法就一定要先從敵人身上抽過來。順帶一提，玩者可在同一個敵人中抽取多過一種的魔法。不過，每次只可以抽取到其中之一種。



抽取魔法失敗！！



上文已說過我方取得魔法的唯一方法，就是從敵人身上抽取過來。不過，不是每次執行「抽取」指令也是成功。有時面對一些強敵，角色不能在其身上抽取到魔法這些事情，也會發生。

POINT 3！
會成長的召喚獸們（G.F.）！！

今集的召喚獸已被改名為「GUARDIAN FORCE」不過性質跟之前的大同小異。但最值得大家注意的，是今集之召喚獸加入體力這元素，而且跟角色一樣是會成長的呀。



一起成長吧！！召喚獸們！！

召喚獸跟角色一樣，皆是會成長的。當然，若果牠們的「出動」次數越多，成長的速度就會越快。當召喚獸成長過後，牠的HP及攻擊力也會得到提升。然而，除了HP及攻擊力以外，其他方面會不會也有所改變呢?





圖解！！使用召喚獸的方法！！



■首先在戰鬥指令中「G.F.」這指令。



■之後選擇想使出的召喚獸之名稱。

■這時召喚者就會進入「STAND BY」狀態。





■當召喚者的TIME BAR完全被扣掉的話……



■召喚獸就會出現~~~~！！！

何謂「STAND BY」狀態?

當召喚者選定了要使出的召喚獸後，他的名稱及HP值都會被召喚獸的所取締，這亦代表了他已進入「STAND BY」狀態。在這狀態下，那條TIME BAR會全滿，而這時召喚者所受的攻擊，都會由召喚獸去承受。若果召喚獸的HP被扣到去0的話，召喚就會失敗。而當這條TIME BAR完全被扣掉的話，召喚獸就會出來攻擊。

POINT 4！
角色的特殊技

當角色在某一個狀態時，就可使出某一招攻擊力特強的招式。而且這招每一個角色也不一樣的，我們一起來欣賞一下吧。





















TEXT BY: 小健健

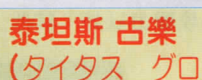


WACHENRODER

SRPG　製造商：SEGA　發售日：預定於98年8月6日
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM
SEGA SATURN

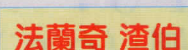
為你介紹由3D多邊形製作的場景！！

上回就帶給大家一個有關村田蓮爾的訪問，大家覺得怎樣？現在，有關方面除了男女主角外，再公布多三名角色的資料。他們除了充滿著村田氏筆下人物的氣質外，造形也極為獨特。WELL，廢話少說，現在就為大家介紹一下他們吧。



泰坦斯 古樂
(タイタス　グローン)
性別：男
年齡：24歲
身高：185cm
武器：大槍

一個以賺取獎金來過活的大塊頭。(即是獎金獵人啦)個性比較衝動，心入面有甚麼是不滿的話，都會寫在面上。雖然在行動之前他皆沒有作深思熟慮，但每次都可以大步跨過~~。不過，他卻是一個樂天的傢伙，故其性格可跟陰沉的路西亞形成一個強烈的對比。



法蘭奇 渣伯
(フランキー　ザッパ)
性別：男
年齡：40歲
身高：163cm
武器：HEADSET

一個沒有受到太多教育的鄉下佬。然而雖不是飽讀詩書，但為人卻很重感情。不過，他對那些甚麼抽象理論、甚麼概念性的東西完全不懂，故他只知道相信自己的經驗。最要命的是，他會嚴守自己的規則。而且不但對自己嚴格，對身邊的人也很嚴格。(正一老頑固~~)不過，他卻對斯姆露如自己女兒一樣。而那個所謂「HEAD SET」的武器，其實就是他額上那個類似鮑魚刷的東西。(WELL，能攻擊到人的嗎~~)

斯姆露 菲爾斯
(スモール　フェイシズ)
性別：女
年齡：15歲
身高：150cm
武器：回力標

自稱是渣伯的孩子。雖然她是貧民區的童黨一份子，但其實她是一個心地善良的孩子來。不知是否因為她貧民區中成長，令她變成一個男仔頭，不過有時也會露出女孩的一面。而在這弱肉強食的社會下，給她訓練了一個蠻有小聰明的腦袋，在戰鬥時不時向路西亞提供戰術上的協助。有時還會令形勢作180度的扭轉。

全多邊形戰鬥場景實地介紹！

之前幾期也説過，這遊戲的戰鬥版圖並不是平面，而是一個由多邊形所組成、有高低差的立體戰鬥場地來。而玩者更要好好的利用地形，那麼才能發揮最佳的戰術效果。而以下我就會為大家介紹一些戰鬥版圖，好讓大家在遊戲發售前有點點這方面之概念。

STAGE 1：酒吧前的空地

WELL，這就是整個遊戲的第一場戰鬥之發生地點，亦是男女主角相遇的地方。(噢，居然在酒吧這些地方認識~~)既然TITLE説這是「空地」，所以這裡的高低差大極有限，最多只是某些角落處，會有些高一格的小木箱。(第一版嘛，總要給玩者點點時間去適應系統~~)





唔，而這些高一格的小木箱又有何作用？其實它們並不是用來阻路的，反之是協助玩者的工具來。由於在這遊戲內，「在較高的地方跟對手對戰，那麼攻擊力及防禦力也會較大」所以，這些小箱可以角色站上去，再攻擊在你下方的敵人。



STAGE 2：三尖八角的城樓

一來到STAGE 2，戰鬥場地的複雜性就被大大提高了。這再不是一塊只有數個木桶的空地，而是一個結構甚為複雜的城樓。WELL，又由於這個場地過於複雜，有時就算玩者可按L及R鍵的轉換視點，都未能完全了解自己的形勢~~。



WELL，這個版圖最特別的地方，是它其實是被分為三個部份的，而這三個分在開始時是沒有任何連繫的喲~~。唔？那麼主角們又怎可以通過這三個部份，去到指定的地點？原來，這個版圖是有機關的，只要角色去到機關的按鈕旁，再輸入按動按鈕的指令，那麼機關就會被啟動，一條接駁橋就會出現。唔，這些「要按動機關，才會有出路出現」的元素，可說是這遊戲的特色之一。



STAGE 3：大風大雨的森林地帶

通過了這個三尖八角的城樓，之後主角們就會來到一個大風大雨的森林地帶。（WELL，順帶一提，在這遊戲內，每場戰鬥之前電腦都會顯示這個戰鬥場地的天氣、還有氣溫，就像天氣報告一樣~~）唔，這個版圖比較特別的，又是被分開成兩個部份，中間有一條小河分隔。不過今回不用主角們跑過去，再打開機關的令接駁橋出現了，「現成」的已有兩條、並且只得一格的小橋在那裡。



除此之外，由於這版主角的任務是拯救一班被困於一個大鐵籠的人質，所以，這版也設有一個打開大鐵籠的機關。而這個機關就設在這版圖的一個死角內，可恨的還有一個敵人在它之前把守住。又，在這個機關前其實是一條向下伸展的樓梯，基於「在較高的地方跟對手對戰，那麼攻擊力及防禦力也會較大」這概念，在樓梯較高地方之敵人就會有較佳的形勢。



STAGE 4：森林中的拉鋸戰

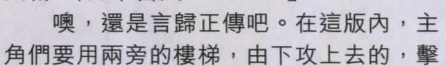


WELL，基本上STAGE 3及STAGE 4是於同一個戰場上進行的。但不同的是，由於遊戲開始時我方所在的位置跟上一個SATGE不同，所以就連運用地理效果的戰術上也有所分別。

STAGE 4中，一開始玩者就在地理位置較高的鐵籠旁邊，而敵人就是在較低的地方攻上來。另一方面，剛才給你救了的人質們也會加入戰陣，而他們之間更有使用遠距離攻擊的角色。唔~~，這版並沒有甚麼特別的機關，反之，這更可說是一個著重防守的戰鬥。因為只要玩者「捱」過一定TURN數，就可過版了。



STAGE 5：刑場

剛才就介紹了兩個都是以森林為版圖的STAGE，現在鏡頭一轉，一齊來到刑場大喊：「刀下留人~~~~！！」

噢，還是言歸正傳吧。在這版內，主角們要用兩旁的樓梯，由下攻上去的，擊到在最上面的主將。不過，剛才也説過，由於這遊戲內在上方的角色會有較高的攻擊力，而敵方又會是由上向下的攻過來，故此這戰鬥會在一個對我方十分不利的情況下進行。除此之外，這版的另一個特點，就是那個主將會平均於3 TURN之內，就會把一個犯人處死。而且在所有犯人被處死後，任務就會失敗。所以玩者除了要面對「由下攻上」的戰術上失利外，也要曾取機會的向上攻，務求以最少TURN數把主將打倒。



STAGE 6：地下水道



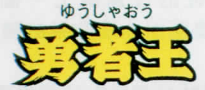
當把犯人救了後，主角一行人就被追殺到地下水道。這條地下水道是成一個「U」字形，玩者要兜一個大圈，由起點去到其實只是在旁邊的終點。而且這由版的目的，更是要所有隊員去到終點處。

而在這地下水道內，玩者時常會被一些小溝渠所阻。若果想通過之，就一定要到溝渠前的機關，再按鍵的把水流截住。而在溝渠對面還會有敵人等著你。比較特別的，在我方還未能過通過之前，敵方已可以隔住條溝渠，以遠距離攻擊向我方攻擊。而且這時我們還沒有遠距離攻擊用以還擊~~。所以，需要玩者一面按形勢的考慮按機關的時間、一面回避敵方的遠距離攻擊，可説是這版的一大特色。





勇者王 GAOGAIGAR



勇者王 ガオガイガー GAOGAIGAR



文：積奇

勇者王來到PS了!!

勇者王GAOGAIGAR是什麼？

這是一套於1997年1月，TAKARA贊助，SUNRISE出品的機械人動畫，是屬於其下勇者系列的第8套。所出產的玩具以3～5歲的小孩子為對象，動畫迷的層面則十分廣大，直到現在，其動畫、遊戲、模型等於業界已做成一定回響，可說是本世記最後的超級機械人了！！

遊戲要點

1 沿用TV系列的正史故事

這遊戲並不像一般改編遊戲一樣的使用外傳故事，而是會隨著TV故事來演出的「正史」。

描寫與機界四天王壯烈之戰的「莊達篇」開始，即TV版第14和15話之間的故事，第14.5話「海之巴魯娜」。新角色"史美麗"亦會於這一話裡出場，是凱和命中學時代的後輩，對凱更是十分敬

描寫與機界31原種之最終決戰的「原種大戰篇」開始，即TV版第43和44話之間的故事，第43.2話「金之牙，銀之爪」。與原種的木星決戰前哨戰時，勇者王GAOGAIGAR的最終兵器「GOLDION HAMMER」亦告失敗！亦因為這樣，於TV版中沒有出場的最終決戰兵器「G PRESSURE」便取代了GOLDION HAMMER的位置，與敵人繼續作戰。

新的故事，新的角色加上各種新的道具，使整個故事更為完整了！！



■新角色會於這話裡登場。

■凱和命。

2 角色們的配音

實在太好了，所有於遊戲內出現的配音將會是全新制作，而且更會用回和TV版相同的聲優陣容呢！！利用CD的大容量，OVA質素的聲音將會大量收錄其中。另一方面，遊戲中沒有收錄的聲音，也可於CD裡聽得到呢！



■與TV版相同的聲音。

3 分支故事

遊戲內每篇的遊玩時間大約會是30～40分鐘，有看過動畫的人玩起來一定更加投入，而且內容更會依照玩者的不同選擇而作出變化，當然遊戲完結時的ENDING也會有所不同，亦即是「海之巴魯娜」和「金之牙，銀之爪」兩篇的結局也是由你一手創造的啊！由於這個故事模式的選擇對資料庫有著一定影響，所以更會有一玩再玩的挑戰性。

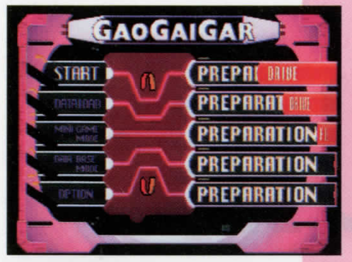


■會於14.5話中1出場嗎？



■GOLDION HAMMER會被破壞。





■主要的視窗畫面十分有氣氛。

遊戲內的 3 大模式！

整個遊戲大致上可分為故事、迷你遊戲和資料庫3個模式。故事模式會以TV版勇者王的空白期為基本來展開，採用玩者可作不同選擇的多方向發展方式。於故事模式所作的選擇會直接影響資料庫的內容，換句話説，完成了的故事和事件對資料庫的充實情度有著一定影響，是一個充滿收集性的模式。

STORY MODE

可讓玩者體驗TV版「莊達篇」和「原種大戰篇」兩篇故事的主要模式。每一話的Opening與TV版內所出現的是完全相同，而一個故事大致上會分為「前半部」和「後半部」兩個部份，前半部玩者會操縱著主角「天海 護」進行立體移動，經歷各式各樣的事件。而後半部玩者所控制的便是包含了「凱」的「最強勇者機械軍團」與敵人作戰，戰鬥方面除了會發生以動畫來表示的事件外，動作事件(MINI GAME)亦會於這時出現，而這些動作事件對之後的故事發展會有著一定影響。Story Mode一開始是不可以選「莊達篇」來玩的，而「原種大戰篇」亦會於玩者完成莊達篇後才會出現。









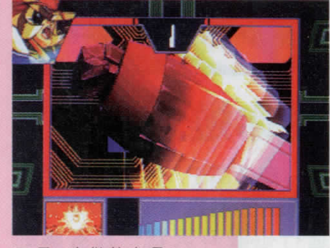
MINI GAME MODE

是一個於完成Story Mode後，供玩者自由選擇迷你遊戲來遊玩的模式。這些Mini Game對故事的分支發展有著重要的因素。雖然這樣但亦不用擔心，因為這些迷你遊戲的難度不會太高，各位勇者相信一定可以應付有餘。

於遊戲進行時所發生的各種事件中，這些供單人遊玩的迷你遊戲將會大量出現！亦因為這樣，只是完成遊戲一次是不可以把它們全數玩齊的。所謂得來不易，這些曾玩過一次的迷你遊戲亦可於遊戲後的「MINI GAME MODE」內供玩者隨意再玩。



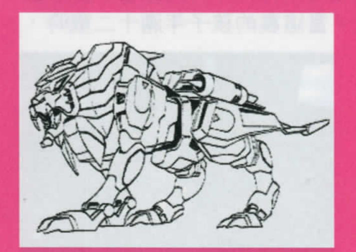
■這些迷你遊戲的難度不會太高。

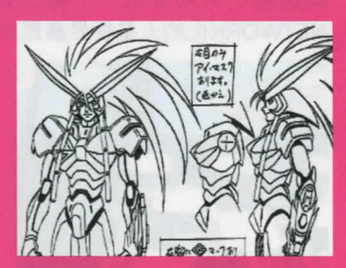


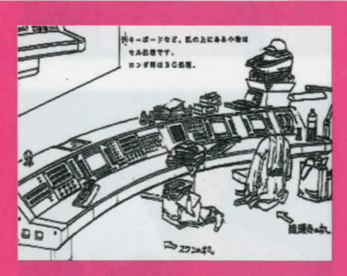
■唔，在做什麼呢？

DATA BASE MODE

一定要把遊戲完成一次(即完成Story Mode)後才會出現的模式。於遊戲內玩者所作出的選擇，完成迷你遊戲的成績等，對這個資料庫也有著一定影響，亦即是説，就算是完全完成「莊達篇」和「原種大戰篇」也不一定可以取得所有Data。這個資料庫內可集得的項目包括角色們的和機械的插圖、角色們和機械的設定、Movie、Sound、效果音等多種項目。為了奪齊以上東西，不玩多次看來是不行的了。所謂的資料庫，便是指於遊戲內所出現的圖片、BGM、設定和聲音等也會收集於其中。而各篇中更有稱為「RARE GRAPHIC」的映像，找尋這些影像亦是遊戲的重要因素之一啊！













火星物語

火星的物語??

RPG	製造商：ASCII　發售日：預定10月22日 售價：未定　容量：CD-ROM
MEM	PlayStation

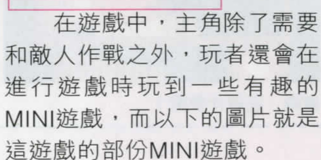
《火星物語》的舞台是現在還在研究的火星，在這裏存在着的是一些非常古怪，但很可愛的生物，例如八爪魚、鳥人和肥豬等，不過主角卻是一位小男孩，而遊戲裏的人物、背景和用具等都是以立體多邊形做出來。進行遊戲時，主角當然會遇上敵人，以及和他們進行戰鬥。在戰鬥時，角色可以使用不同的魔法或召喚魔法來攻擊敵人，除此之外，每位角色還可以使用「特技」令敵人一瞬間失去大部份HP。



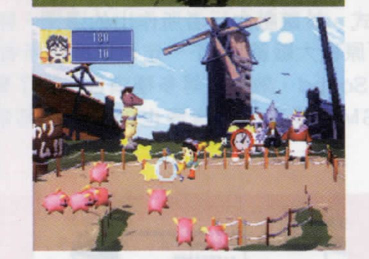


迷你遊戲

在遊戲中，主角除了需要和敵人作戰之外，玩者還會在進行遊戲時玩到一些有趣的MINI遊戲，而以下的圖片就是這遊戲的部份MINI遊戲。

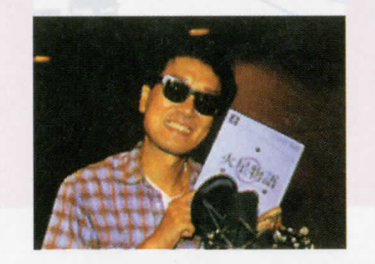






強勁聲優陣容

在《火星物語》的對話中，將會有聲優為每位角色配音，而負責這遊戲的人物配音是一班為人所熟識的聲優，例如：廣井王子、千葉繁、橫山智佐和宮村優子等，這麼強勁的陣容真是令人期待。



能力值

這遊戲的每一位角色都會擁有多種不同的能力值，而它們除了有攻擊力、防禦力、機動力、腕力和體力等基本能力值外，還有技術、魔力、格鬥、美術、音樂、數學、文學和料理等能力值。究竟這些能力值是否會影響故事的發展呢？





特別！特別！

在這遊戲裏是會以對話來交代故事發展，但它的表達方式與其他的RPG遊戲就有少許分別，因為它是以漫畫般表現出來的。這種對話手法是不是很特別呢？



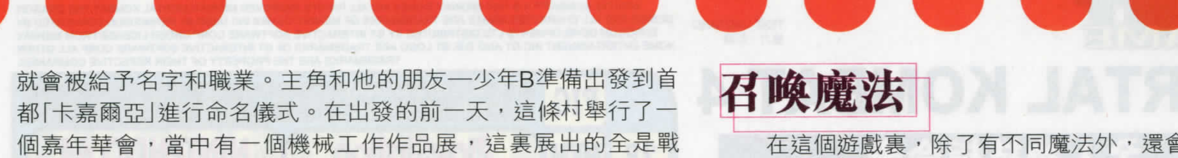


第一話

故事開始時，畫面去到一個名為「亞羅瑪」的村落，這個村落的建設十分未來化。一個沒有名字的少年A（夫羅舒）在電腦NETWORK化的火星世界裏長大。當這裏的孩子年滿十二歲時，







就會被給予名字和職業。主角和他的朋友—少年B準備出發到首都「卡嘉爾亞」進行命名儀式。在出發的前一天，這條村舉行了一個嘉年華會，當中有一個機械工作作品展，這裏展出的全是戰車，而少年A為了取得這個作品展的大獎獎金作旅費，所以開始了製造一部屬於自己的戰車，最後他們亦完成了。當他們準備將戰車運送到作品展會場時，戰車突然發生爆炸，被炸出來的配件令到天花板弄開了一個大孔，而那些配件就不知所蹤。他們慌張地走到村裏的嘉年華會會場，四處找回那些配件。最後亦被他們找回其他配件，而且還拿取到作品展的大獎。

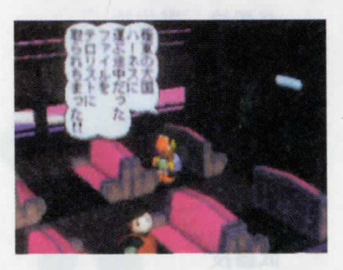


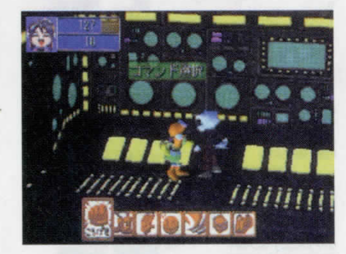


第二話

取得那份獎金後，他們便開始旅程，目的是前往卡嘉爾亞進行命名儀式。到達利比多村後，少年A和少年B便乘坐巴士出發前往卡嘉爾亞。在前往途中，他們可能非常疲倦而睡着了，突然之間巴士停下來，原來他們乘坐的巴士被人騎劫，少年A和少年B為了從那些恐怖主義者手上拯救乘客，所以他們便和騎劫者進行戰鬥。打倒騎劫者後，主角他們便隨即前往首都卡嘉爾亞。

到達卡嘉爾亞時，少年B便立刻進行命名儀式，但少年A卻因為還有三天才十二歲，所以他不能即時進行命名儀式，他亦只好入住當地的旅館，等待三天的過去。









魔法大公開

在角色扮演遊戲中，當然不可缺了精彩的魔法啦！而在這遊戲中，它是與各個角色的特技共同存在的。各種魔法將會分為攻擊系、回復系、補助系三類，而攻擊魔法裏有火炎、凍氣、電擊、闇力、光力、斬擊和打擊七種屬性。





召喚魔法

在這個遊戲裏，除了有不同魔法外，還會有一種好像《FF》系列的「召喚魔法」，不過所召喚出來的並不是什麼召喚獸，而是一班在火星世界裏生存着的「風」精靈。這些精靈共有七位之多，他們不單只擁有人類外表，還分別擁有彩虹七色的其中一種顏色，而且他們各自都有一種獨特的能力。這七位精靈將會由一班人氣聲優替他們配音。



藍之風
CV：水谷優子



紅之風
CV：久川綾



黃之風
CV：あかほりさとる



橙之風
CV：伊集院 光



淺藍之風
CV：宮村優子



紫之風
CV：子安武人



綠之風
CV：三石琴乃





TEXT：KOTARO
協力：仁魂

MORTAL KOMBAT 4

全人物技指令表

FIG　製造商：MIDWAY
記憶：1 BLOCK
2P　MEM　PlayStation　NINTENDO 64

JOHNNY CAGE

必殺技

- SHADOW KICK　←→+ LK
- HIGH FIREBALL　↓↘→+ HP
- LOW FIREBALL　↓↙←+ LP
- NUT PUNCH　BLK + LP
- SHADOW UPPER CUT　←↓←+ HP

武器技

- 手握武器　→↓→+ LK．
- 投擲武器　→↓→+ LK
- SPINNING SWORD　↓+ LP（可按着掣儲勁）
- OVERHEAD SLASH　←+ HP
- UPPERCUT SLASH　←+ LP
- STRONG CROSS SLASH　HP
- WEAK CROSS SLASH　LP

究極神拳

- FATALITY　↓↓→↓+ BLK
- TORSO RIP FATALITY　→←↓↓+ HK
- FAN STAGE STAGE FATALITY　↓→→+ HK
- SPIKE FATALITY　←→→+ LK

FUJIN

必殺技

- LIFT　→↓→+ HP
- SLAM　LIFT 中←→↓+ LK
- WHIRLWIND SPIN　↓+ LP（可按着掣儲勁）
- KNEE DASH　↓↘→+ HK

武器技

- 手握武器　←→+ LP
- 投擲武器　←→+ LP
- SHOOT STRAIGHT　LP
- SHOOT UPWARD　HP
- SHOOT DOWNWARD　←+ LP

究極神拳

- FAN STAGE STAGE FATALITIES　↓↓↓+ HP
- LIFT AND SHOOT FATALITIES　BLK + RN

JAREK

必殺技

- CANNONBALL　←→+ LK
- BACK FLIP　←↓←+ HK
- THROWING STAR　↓←+ LP
- UPWARD CANNONBALL　→↓→+ HP

武器技

- 手握武器　→→+ LK
- 投擲武器　→→+ HP
- STEP IN AND SLASH NECK　←+ HP
- STEP IN AND STAB　←+ LP
- UPPERCUT SLASH　HP
- OVERHEAD SLASH　LP

究極神拳

- FATALITY　SWEEP 距離之外↑↑→→+ BLK
- HEART RIP FATALITY　近敵時→↓→→+ LK
- FAN STAGE ATGE FATALITY　→↓→+ HK
- SPIKE FATALITY　←→→+ LP

JAX

必殺技

- GROUND POUND　→←↓+ LK
- DASH PUNCH　↓↙←+ LP
- BACK BREAKER　空中時 BLK
- FIREBALL　↓↘→+ LP
- MULTI THROW　近距離 LP．RN + BLK + HK．HP + LP + LK．HP + BLK + LK．HP + LP + HK + LK

武器技

- 手握武器　↓↘→+ HP
- 投擲武器　↓↘→+ HP
- UPPERCUT SWING　←+ LP
- BACKHAND SWING　LP
- FOREHAND SWING　→+ HP
- OVERHEAD SWING　HP

究極神拳

- FATALITY　←→→↓+ BLK
- ARM RIP FATALITY　近敵時按着 LK 三秒後輸入→→↓→，然後將掣放開
- FAN STAGE FATALITY　←→→+ HP
- SPIKE FATALITY　←→→+ HP

KAI

必殺技

- UP FIREBALL　←←+ HP
- DOWN FIREBALL　→→+ LP
- DIAGONAL SQUARE WAVE PUNCH　↓↘→+ HP
- SUPER ROUND HOUSE　↓↘→+ LK
- HANDSTAND　BLK + LK
- SPIN　HANDSTAND 中 LP
- LEG KICK STRAIGHT　LK
- LEG KICK UP　HK
- STANDUP　BLK

武器技

- 手握武器　↓↙←+ LP
- 投擲武器　↓↙←+ LP
- OVERHEAD SLASH　LP
- UPPERCUT SLASH　HP
- LEG TRIP　←+ LP
- DASH AND STAB　←+ HP

究極神拳

- FATALITY　SWEEP 距離之外↑↑↑↓+ BLK
- BODY RIP FATALITY　近敵時↑→↓←+ HK
- FAN STAGE FATALITY　→→↓+ BLK
- SPIKE FATALITY　←→↓+ HK

LIU KANG

必殺技

- HIGH FIREBALL　→→+ HP
- AIR FIREBALL　空中→→+ HP
- LOW FIREBALL　→→+ LP
- FLYING KICK　→→+ HK
- BIKE KICK　按着 LK 三秒後放手

武器技

- 手握武器　←→+ LK
- 投擲武器　←→+ LK
- DOWNWARD SLASH　LK
- STEP AND STAB　HP 連打
- DASH STAB　←+ HP
- TURN AND SLICE　←+ LP

究極神拳

- FATALITY　→↓↓↑+ HP
- DRAGON FATALITY　於沼澤中←→→↓+ BLK LK HK 同按
- FAN STAGE FATALTY　→→→+ LP
- SPIKE FATALITY　→→→+ HK

QUAN CHI

必殺技

- AIR THROW　空中 BLK
- TELEPORT DANCE　→↓+ LK
- SKULL THROW　→→+ LP
- SLIDE　→→+ HK
- WEAPON STEAL　→←+ HP

武器技

- 手握武器　↓↙←+ HK
- 投擲武器　↓↙←+ HK
- UPPERCUT SLASH　HP
- OVERHEAD SLASH　LP
- STEP AND SLASH NECK　←+ LP or HP

究極神拳

- FATALITY　SWEEP 距離之外↑↑↓↓+ LP
- LEPRIP AND POUND FATALITY　按着 LK 五秒後輸入→↓→，然後將掣放開
- FAN STAGE FATALITY　→→↓+ HP
- SPIKE FATALITY　→→↓+ LK

RAIDEN

必殺技

- FLY　→→+ LK
- TELEPORT　↓↑
- ELECTRIC FIREBALL　↓↙←+ LK

武器技

- 手握武器　→←+ HP
- 投擲武器　→←+ HP
- UPPERCUT SWING　←+ LP
- BACKHAND SWING　LP
- FOREHAND SWING　HP
- OVERHEAD SWING　←+ HP

究極神拳

- FATALITY　↓↑↑↑+ HP
- ELECTRIC SHOCK FATALITY　按着 BLK 輸入→←↑↑+ HK
- FAN STAGE FATALITY　↓→→+ BLK
- SPIKE FATALITY　→→↓+ LP

REIKO

必殺技

- TELEPORT　↓↑．近敵時按 BLK
- SPIN BEHIND　←→+ LK
- FLIP KICK　←↙↓↘→+ HK
- NINJA STARS　↓↘→+ LP

武器技

- 手握武器　↓↙←+ HP
- 投擲武器　↓↙←+ HP
- UPPERCUT SWING　←+ LP
- OVERHEAD SWING　←+ HP
- BACKHAND SWING　LP
- FOREHAND SWING　HP

究極神拳

- FATALITY　SWEEP 距離之外←←↓↓+ HK
- TORSO KICK FATALITY　近敵時→↓→+LP BLK LK HK同按
- FAN STAGE FATALITY　↓↓←+ LP
- SPIKE FATALITY　→→↓+ LK

REPTILE

必殺技

- ACID SPIT　↓↘→+ HP
- DASHPUNCH　←→+ LP
- INVISIBILITY BLK + HP
- SUPER CRAWL　←→+ LK

武器技

- 手握武器　←→+ LP
- 投擲武器　←→+ LP
- SPINNİNG B:LADE　←+ HP（可按着掣儲勁）
- UPPERCUT SWING　HP
- DOWNWARD SLASH SWING　LP
- STEP AND SLASH NECK　←+ LP

究極神拳

- FATALITY　SWEEP 距離之外↑↓↓↓+ HP．HP LP HK
- FACE EAT FATALITY　按着 HP JM HK LK 中輸入上。FAN STAGE FATALITY　→↓↓+ LP
- SPIKE FATALITY　↓↓→+ HK

SCORPION

必殺技

- HARPOON　←←+ LP
- TELEPORT　↓↙←+ HP
- AIR THROW　空中 BLK
- FIRE BREATH　↓↘→+ LP

武器技

- 手握武器　→→+ HK
- 投擲武器　→→+ HK
- DOWNWAED SLASH　HP
- UPPERCUT SLASH　←+ LP
- SPINNING BLADDE　↓+ LP（可按着掣儲勁）
- CROSS SLASH　←+ HP
- UNDERHAND SLASH　LP
- SPIKE FATALITY　←→→+ LK

究極神拳

- FATALITY　←→↓↑+ HP
- FIRE BREATH FATALITY　SWEEP 距離←→→→+ BLK
- FIRE FAN FATALITY　→→↓↓+ LP

SHINNOK

必殺技．模仿技

- JARED　←→+ LK
- KAI　→→+ LK
- SUB-ZERO　↓←+ HP
- LIU KANG　←→→+ HK
- FUJIN　→→→+ HK
- SCORPION　→←+ LP
- SONYA　→→→+ HP
- RAIDEN　↓→→+ HP
- QUAN CHI　←→→+ HK
- TANYA　←→+←↑+ BLK
- REPTILE　←→→+ BLK
- REIKO　←→→+ BLK
- JOHNNY CAGE　↓↓+ HP
- JAX　→↓→+ HK

武器技

- 手握武器　←→+ LP
- 投擲武器　←→+ LP
- UPPERCOUT SWING　HP
- STEP IN／ OVERHEAD SWING　LP
- DASH AND STAB　←+ HP
- LEG TRIP　←+ LP

究極神拳

- FATALITY　↓↑↑↓+ BLK
- HAND CRUSH FATALITY　近敵時↓←→↓+ RN
- FAN STAGE FATALITY　↓↓→+ HK
- SPIKE FATALITY　↓→→+ HP

SONYA

必殺技

- FIREBALL　↓↘→+ LP
- LEG GRAB　↓+ LP BLK 同按
- SQUARE WAVE PUNCH　→←+ HP
- VERTICAL BIKE KICK　←←↓+ HK
- AIR THROW　空中 BLK
- CARTWHEEL KICK　←↙↓↘→+ LK

武器技

- 手握武器　→→+ LK
- 投擲武器　→→+ LK
- OVERHEAD SWING　LP
- UPPERCUT SWING　HP
- SPIN AND SLASH　←+ HP
- DASH AND HARD STAB　←+ LP

究極神拳

- FATALITY　SWEE 距離之外↑↓↓↑+ HK
- KISS OF DEATH FATALITY　SWEEP 距離↓↓↓↑+ RNFAN
- STAGE FATALITY　↓↓←→+ HK
- SPIKE FATALITY　→↓→+ HP

SUB-ZERO

必殺技

- FREEZE BLAST　↓↘→+ LP
- ICE CLINE　↓↙←+ LP
- SLIDE　BLK + LP + LK

武器技

- 手握武器　↓↘→+ HK
- 投擲武器　↓↘→+ HK
- FREEZE STAB　←+ HP
- UPPERCUR SWING　←+ HP
- FOREHEAD SWING　HP
- LEG TRIP　LK

究極神拳

- FATALITY　SWEEP 距離之外←←↓←+ HP
- HEAD RIP FATALITY　→←↓↑+ HP RN BLK 同按
- FAN STAGE FATALITY　↓↑↑↑+ HK
- SPIKE FATALITY　↓↓↓+ LK

TANYA

必殺技

- FIREBALL　↓↘→+ LP
- AIR FIREBALL　↓↙←+ LP
- FLIP KICK　↓↙←+ LK
- CORKSCREW KICK　→→+ LK

武器技

- 手握武器　→→+ HK
- 投擲武器　→→+ HK
- CROSS SLASH　←+ HP
- DOWNWRAD SLASH　HP
- STRAIGHT THROW　LP
- UPWARD THROW　←+ LP

究極神拳

- FATALITY　↓→↓→+ HK
- KISS OF DEATH FATALITY　近敵時↓↓↑↓+ HP BLK 同按
- FAN STAGE FATALITY　←→↓+ HP
- SPIKE FATALITY　←→→+ LP

隱藏角色

NOOB SAIBOT

必殺技

- FIREBALL　↓↘→+ LP（能於空中使用）
- TELEPORT　↓↑．近敵時按 BLK
- AIR THROW　空中按 BLK

武器技

- 手握武器　→→+ HK
- 投擲武器　→→+ HK

究極神拳

- FAN STAGE FATALITY　↓←→+ HK
- GORO'S LAIR FATALITY　→↓→+ HK

GORO

- FIREBALL　→→→+ HP
- STOMP　→→→+ HK
- CHEST KICK　←→+ HK
- TWO-HANDED PUNCH　→→+ HP
- HARD UPPERCUT　↓↓+ HP
- GROUND POUND　←→↓↓+ HK

＊「LP」——LOW PUNCH；「LK」——LOW KICK；「HP」——HIGH PUNCH；「HK」——HIGH KICK；「BLK」——BLOCK；「RN」——RUN。究極神拳的達成條件為於決勝回合中擊倒對手後，畫面出現「FINISH HIM！」的訊息時輸入便可，但要注意在未有特定條件限制下，請盡量與角色保持兩個身位使用。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID





By: Agent X · Glen



最新情報，立刻匯報！！

部份武器及ITEMS介紹

由於《METAL GEAR SOLID》中主角(即玩者)的是潛入敵人基地進行調查及拯救人質，所以主角因盡量避免被敵人發現。不過，如果真的被敵人發現，便不能不使用武力。至於遊戲中，總共提供多達30種不同的武器，而且用途不一，故此只要武器運用得宜，那就可以來個攻其無備了。

此外，遊戲中總共亦有20款各式ITEMS予主角使用，以下筆者便介紹部份武器及ITEMS的使用法：

武器

SOCON PISTOL

主角－Solid Snake最初入手的武器，為半自動式機關槍。雖然可配上鐳射瞄準器，但是威力只屬一般。





CHAFF GRENADE

電子干擾手榴彈。在投擲之後，會爆出大量箔條，以干擾雷達及電子設備。(如：閉路電視、主角本身的雷達設備等)



■連自身的雷達設備也一拼干擾。

STAN GRENADE

閃光手榴彈。在投擲5秒之後，便會產生巨大的強光，令敵人出現短暫失明狀態，而主角亦最好在這時逃之夭夭……。





3/3 STAN.G

■好光啊～！！！！

ITEMS

CRATION

軍用攜帶糧食，可回復體力(LIFE)。

SCOPE

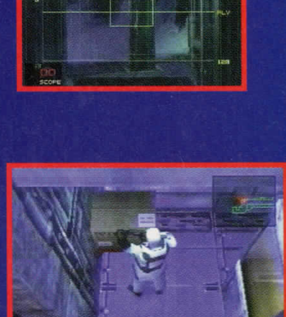
能改變焦距的望遠鏡，可於遠處觀察敵人行動，收集情報。

煙草

主角－Solid Snake喜愛的香煙，作用不明。只是不知敵人會否看見香煙所放出煙霧，而發現主角的行蹤呢？(吸煙害己害人！？)

CARDBOARD BOX

紙皮箱一個，可於千軍萬馬中如入無人之境，功效顯著。不過，若愚弄敵人不成的話，你將會……！！



■上次被你撞破，今次～哈！哈哈！

視點變換

在《METAL GEAR SOLID》中，視點將會根據人物的位置自行作出改變。不過，其中的「主觀視點」，玩者便可按△鍵來切換。除此之外，若主角使用望遠鏡或遙控導彈時，便會自動切換另一種視點。



■俯瞰視點。

■後方(Behind)視點。

■主觀視點。

■伏地時的視點。(或稱：Intrude視點)



By: Agent X · Glen

Combination ProSoccer

SLG	製造商：AXELA	售價：5800日圓
	記憶：7 BLOCKS	

2P MEM PlayStation

成為日本職業球隊監督挑戰世界！

上回筆者曾介紹有關訓練球隊的方法，而今次則將會繼續講解一下訓練球員的程序，以至比賽時領隊的作用及操作方法。另外，筆者亦會說明各球員於比賽時，頭頂所出現的標記的含義。



技術(スキル)一覽說明

技術名	說明
強烈碰撞(あたり強さ)	減低在爭奪時跌倒的機會率，令球員更易奪得對方的球
Sense(センス)	加快成長速度
回復力	比賽後，球員的體力回復速度較快
Mood Maker(ムードメーカー)	士氣不易低落
判斷力	積極性增加，從而減少判斷失誤
超級後備(スーパーサブ)	在比賽中途換入時，能力值會得到提升
Shoot(シュート)	增加決定力
Centering(センタリング)	減少傳球至中鋒的誤差
FK/CK	處理自由球、角球時較得心應手
Pass(パス)	增加傳球時的準確性
Ball Loop(ボールループ)	增加鏟球時的成功率
Heading(ヘディング)	頭球、射門的準確度增加
Dribble(ドリブル)	盤球時，不易推甩腳
空中戰	增加爭奪頭球的成功率
Trap(トラップ)	接球時，球不會離腳
Mark(マーク)	增加防守球員在爭奪對方腳下時的成功率

後編－決戰前夕

訓練程序說明

一套完善訓練球員的方法和程序，是成為一支強隊的必經之路。至於如何設定訓練程序，筆者便建議大家不妨跟隨下表所示的訓練程序；另外，大家有一點要留意，就是球員耐力(或體能)在初期的上升幅度是較少，這是因為球員於季初仍未到達十足狀態。不過，當球季進入中段後，球員的耐力便會有較大的升幅，故此在球季初期，大家應該集中訓練球員的力量及速度，以彌補初期耐力的不足。至於進入季中後，大家便可作其他項目的訓練了。

球員能力成長條件表

能力	上升條件
力量(パワー)	力量訓練
速度(スピード)	速度訓練
耐力(スタミナ)	耐力訓練
技術(テクニック)	技術訓練
決定力	「教練委任項目」中的攻擊訓練
積極性	「教練委任項目」中的相性重視訓練



■小心選擇訓練項目。

技術(スキル)

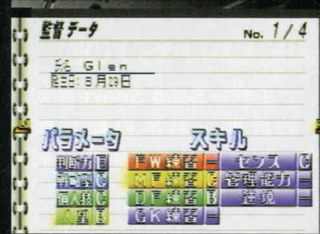
每一位球員除需要有基本能力之外，更會根據其所屬的位置而習得不同的技術。不過，各位領隊必須明白，要提升技術級數，就要有一定的基本能力才可。只有基本能力得到提升，才會提升球員的技術級數。在遊戲中，總共提供了16款不同的技術予球員學習，以下便大家一下各技術的內容及功效：



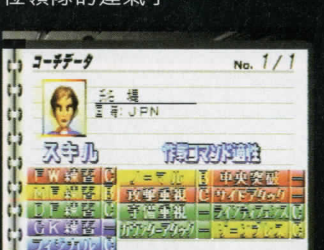
領隊、教練技術與訓練效果之關係

另一點大家需要注意的是，球員練習成功時同樣會影響領隊及教練的技術。此外，由於領隊技術主要分為「戰略型」和「個人技」2類，故此在互相影響之下，球員、領隊及教練的技術等級均會因此而得到上升。

另外，遊戲中各領隊將會遇到一些突發事件，當中領隊將會自動習得一種能力，而且與球員訓練之間完全沒有關係。雖然突發事件是會以隨機的形式出現，但是每當比賽前夕，其出現的機會率將會較大，總之一切就靠各位領隊的運氣了。



■領隊能力。



■教練能力。



■突發事件。

領隊與教練技術一覽表

技術	效果	上升條件
領隊及教練		
FW 練習	FW 練習時，位置值較高球員的能力將較易得到提升	練習時，FW 球員能力獲得提升
MF 練習	MF 練習時，位置值較高球員的能力將較易得到提升	練習時，MF 球員能力得到提升
DF 練習	DF 練習時，位置值較高球員的能力將較易得到提升	練習時，DF 球員能力獲得提升
GK 練習	GK 練習時，位置值較高球員的能力將較易得到提升	練習時，GK 球員能力獲得提升
領隊		
Sense 及管理能力	練習時，球員能力較易提升	突發事件出現
逆境	球隊士氣回復力較快	小組練習成功
教練		
Physical(フィジカル)	球員不易受傷	隨機



球隊陣式

比賽前，大家應留意球員及領隊均有對陣式的適性值，只要配合得宜，便可以減少球員體力的消耗。至於要增加各球員對某一陣式的適性值，就需要通過紅白戰和比賽了。不過，對於陣式不合的球員，大家便不妨首先將球員放到其最善長的位置吧！

位置適性分類：
FW 適性－紅色；MF 適性－黃色；DF 適性－藍色；GK 適性－紫色



■ 比賽了！！



■ 兩隊實力一覽。

在分配球員位置時，大家有沒有發現陣式中的一些紅白線？事實上，那些紅白線將會影響球員及陣式的發揮，其中紅線代表球員之間的傳球較困難，而白線則表示球員傳球較容易。這樣，大家在設定陣式時，便不得不留意那些紅白線的分佈情況了。

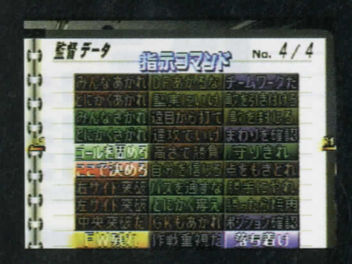


■是不是越多白線便是越有利呢？

作戰指令

遊戲中，總共提供了30種作戰指令。在首個球季開始時，身為領隊的你將可在8種作戰指令中選擇3種「據為己有」。之後，如何大家幸運地遇上突發事件的話，便可以增加作戰指令。不過，就算你擁有所有作戰指令都好，每次比賽的時候，你最多也只可使用8種作戰指令。

此外，各球員對各作戰指令均有不同程度的適應性，適性值高的球員所消耗的氣力會較少。至於增加作戰指令適性值的方法，便是透過紅白戰及比賽中得來。以下筆者將會為各領隊介紹一些作戰指令，希望各位領隊能夠活學活用吧！





■改變作戰指令！

作戰指令	效果
みんな上がれ	進攻時使用，主要是將陣式推前，有效時間為5分鐘。
とにかく上がれ	進攻時使用，主要是將陣式推前，不過推前距離是「みんな上がれ」的兩倍，有效時間同為5分鐘。
みんな下がれ	防守時使用，主要是將陣式移後，有效時間為5分鐘。
とにかく下がれ	防守時使用，主要是將陣式移後，不過移後距離是「みんな下がれ」的兩倍，有效時間同為5分鐘。
ゴールを固めろ	防守時使用，不論前鋒、中場及後衛均退至我方龍門死守，有效時間為3分鐘。
ここで決めろ	進攻時使用，不論前鋒、中場及後衛湧到對方龍門前進攻，有效時間為3分鐘。
右サイド突破	進攻時使用，下令球隊集中於球場右面來進攻對手，有效時間為5分鐘。
左サイド突破	進攻時使用，下令球隊集中於球場左面來進攻對手，有效時間為5分鐘。
中央突破だ	進攻時使用，下令球隊集中於球場中央來進攻對手，有效時間為5分鐘。
FW殘れ	進攻時使用，只令前鋒球員向前進，有效時間為5分鐘。
遠目から打て	短時間內增加球員力量，以便使出遠射，有效時間為5分鐘。
自分を信じろ	短時間內增加球員技術力，令傳球和解圍的成功率增加。
勝ったら燒き肉	增加球員的力量及速度(增加程度乃根據領隊的性格來決定)，有效時間會一直維持至比賽完畢。
落ち著け	解除指令

「喝」指令的利用

比賽進行時，玩者除可利用作戰指令之外，還有一個可以提升某球員表現的方法，這就是「喝」指令了。使用的時候，各位只需要連打便可令球員能力於短時間內急速上升，故最適合於臨門一腳或危急存亡時使用。不過，這樣強行提升能力自然要付出一定的代價，而最大的問題就是使用了「喝」指令的球員，其體力亦因此而急劇下降，不消一會該名球員便有如「阿伯」般連走的氣力也沒有，結果自然是提早離場了。因此，大家切勿過份使用「喝」指令，否則後果自負！！

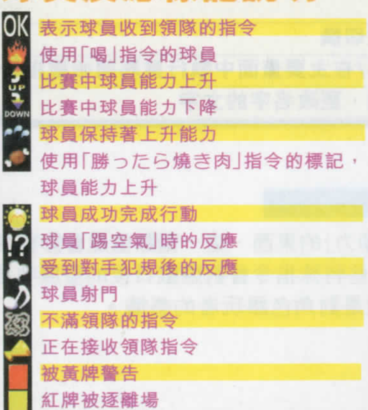

■出力連打！！


■～連走的氣力都沒有～！

比賽畫面介紹

1.比賽時間
2.球員姓名
3.隊旗
4.領隊指令
5.指令表示
6.Turbo模式表示(按□鍵使用)
7.教練表情
8.教練評語





球員狀態指示

狀態奇佳
好狀態
普通
狀態稍差
狀態奇差



HYPER SECURITY 2
女警三人組

SLG　MEM

製造商：PACK-IN-SOFT　發售日：發售中
記憶：1 BLOCK　售價：5800日圓

PlayStation

BY：格仔衫之男

STORY

在新世紀的初期，由於政府對警備的撥款不足夠，以致犯罪率每一年都在不斷增加，有見及此政府便開始將警察的經營方式民營化，產生了一個「民間警察法」的政策。這一個政策在所有地區同時執行，而江戶新港，是在東京灣的一個新都市，這一個都市是日本唯一對外的自由貿易區，而在這區中便有5個不同的警備社，故事便隨着這5間警備社而發展下去了。



遊戲概略

玩者是「HYPER GUARD SYSTEM」社•江戶新港支社的特別交通機動課的課長，擔任3個新米少女婦警的上司，玩者要在一年內將其他的5個對手擊倒，得到新的警護獨佔權為遊戲的目的，遊戲的玩法是要在每一個星期分配下工作時間表，在她們執行任務的時候，有時是會遇到罪犯的，當遇到了他們便會轉變為戰鬥畫面，如在戰鬥中勝出便會增加角色的能力值和知名度，而玩者便要一邊訓練她們，一邊提高知名度，盡快成為第一位吧！



操作方法

方向掣	各項目和角色的選擇
○	各種指令的決定
×	各種指令的取消
△	日程表的作成畫面中的地區情報畫面表示；在戰鬥時顯示角色的能力值
□	日程表的作成畫面中表示3個角色的時間表；在戰鬥時顯示選項
L1/R1	情報畫面的頁數切換
START	特別事件的取消/在主要畫面中執行業務開始這指令
SELECT	在輸入名字的時，更改名字的文字

行動力

在指令中存有一種「行動力」的東西，這一個數值是會影響使用特殊指令的次數，而這一些特殊指令會對遊戲日後的發展有很大的關係，因為這指令多數是對角色跟玩者的感情。

特殊指令

約會	跟部下對話，而這樣便可以約到她們，不過她們不開心的時候便不要約她們了
小組學習	跟其他的角色合成一組訓練，這樣可以互補對方的不足
專人指導	在一星期內，被選了的角色要跟玩者一起行動，可以加深彼此的了解

行動力的變化

玩者的行動力是會影響使用各種指令的次數，而以下有5點是會影響行動力的：

1. 每一個星期都會增加2點行動力
2. 只要自己管轄的地區增多一個，行動便會相對地增加5點的行動力
3. 如果可管轄的地區減少一個，便會減少5點行動力
4. 執行小組指令的時候會扣掉3點行動力
5. 每一次約女孩子去吃飯都會減3點行動力

指令說明

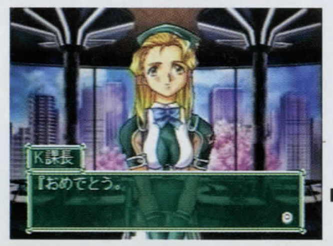
部下予定

業務予定作成	設定部下在一星期內的工作
機械整備	裝備或更換機體的道具
業務開始	依照所設定的日程表而執行
部下會話	跟部下談話，可以利用這指令約她們，藉以增加彼此友好的關係
課長行動	是玩者自由移動的時間，在稍後會為大家介紹
情報	在這　可以查看各種情報
系統	主要是存取遊戲的進度

角色的能力

角色的基本能力的最大值為250，而各項成績分數的最大值便是999。

體力 很容	部下的疲勞度的最大值，當這數字低過疲勞度的時候，便會易發生意外
疲勞度	會影響角色的狀態，疲勞度越高便會越容易受傷
氣力	戰意的耐久值修正（×居住性÷100=戰意）
領導力（カリスマ）	戰意攻擊的數值修正（×威壓性÷100=說得力）
知力	戰意防禦的數值修正（×遮斷性÷100=精神力）
反射神經	HP攻擊的數值修正（×照準÷100=命中率）
整備力	HP攻擊的基本防禦（×裝甲÷100=防禦力）
魅力	魅力
運輸技術 數值	巡邏車的速度數值修正（×速度÷100=速度）/巡邏車的HP修正（×耐久力÷100=HP）
操縱技術 直昇	巡邏直昇機的速度的數值修正（×速度÷100=速度）/巡邏機的HP數值修正（×耐久力÷100=HP）
運	運氣，也會影響角色的狀態
交通成績	交通關係的成績
治安成績	維持治安關係的成績
管轄成績	增加支持率的成績
檢舉成績	逮捕罪犯的成績





■要多注意部下的狀態啊

訓練日程表

在每一星期玩者都要為部下分配好她們會有什麼工作，在她們在執行的時候有可能會遇上罪犯，如果是這樣的話，便會進入了戰鬥畫面了。

訓練



體力訓練	增加體力的數值
射擊訓練	增加反射神經的數值
運輸訓練	增加運輸的能力值
操縱訓練	增加操縱的能力值
情報科學	令到部下的知力上升
心理學	可以增加角色的領導能力
機械工學	使角色的整備能力上升
自由課題	此項是可以增加角色的氣力

勤務

巡邏（パトロール）	執行巡邏，這樣可以使治安和支持率上升
空中巡邏（エア•パトロール）	執行空中巡邏，這樣也可以使治安和支持率上升
交通整理	使用巡邏車出動整理交通，可以使交通機能和支持率便會上升
交通誘導	利用巡邏直昇機在上空觀察交通情況，可以使交通機能和支持率便會上升
待機	吩咐部下在警署候命，可以減少一些疲勞度
休暇	休假之後，部下可以減去較多的疲勞度

■一星期的工作要小心編排

業務呼出

體力增強	主要是要增加體力的訓練
攻擊增強	增加在戰鬥時的HP攻擊數值的訓練
說得增強	增加在戰鬥時的戰意攻擊數值的訓練
攻擊重視	同樣是可以增強角色的HP攻擊力，但是帶有一種任務的性質
說得重視	可以增加戰意攻擊數值，不過這也是一項任務
治安重視	以巡邏為該星期的工作為主
交通重視	在一星期內主要是要執行交通整理
緊急待機	在警署內待機，準備特發的事件

私人移動

在這一段時間內，主要是可以令玩者在不同的地方收集有關部下的情報，而玩者一定要到地方便是開發室了，因為在那 開發到的道具，在戰鬥時的幫助是十分大的。

醫務室

打探部下的事	查看角色們跟玩者的關係
雜談	可以知道部下的專長是什麼

開發室

開發	開發新的道具
作成	生產開發了的道具
雜談	可以知道在戰鬥中的一些技巧
催促	催促開發部的工作人員，加快研究的速度

整備工場

修理	在戰鬥中損毀了的東西，便要到這 把它們修理好
雜談	可以知角色所擅長的是使用那一種道具

給湯室

在這裏可以從師姐們的口中聽到一些有關罪犯出沒的資料

■今次又要開發什麼呀？

地區情報畫面

要知道那一區的治安較好，又或者想知道罪犯在那 較為活躍，便要多查詢地區情報了，而每一個管轄區都會由不同的顏色來表示。

地區的狀態



通常	通常狀態，沒有特別的事發生
巡行	交通狀況良好，道路的情況很流通
涉滯	交通狀況惡劣，表示有塞車的情況出現
良好	該區的治安十分良好
不穩	治安不好，罪案發生的機會開始增加
混雜	治安和交通狀況都開始惡化
宴會	是一種特殊的情況

地區的特徵

01：江戶區　高級住宅區
02：永手區　官聽街
03：東商區　商業區
04：安海區　商業區
05：北商區　住宅區
06：西商區　歡樂街
07：金座區　商業區
08：夢島區　廢物棄置區
09：海崎區　住宅區
10：左港區　農業
11：右港區　海港
12：浦津區　遊覽區
13：海區　　機場
14：灣葉區　渡假區
15：中工區　工業區
16：市海區　工業區

■清楚了每一個地區的情報後，在分配人手時會有不少的幫助

戰鬥畫面說明

A.HP	機體的耐久力，當此數值降至0的時候，是次任務便會失敗
B.戰意	角色的氣，和HP值一樣，到了0便會戰敗
C.命中率（HIT）	物理攻擊的攻擊力
D.說得力（PER）	精神攻擊的攻擊力
E.防禦力（DEF）	所乘機體的防禦力
F.精神力（MIN）	對精神攻擊的防禦力
G.速度	攻擊回數的速度
H戰鬥指令	在這裏會隨機的出現一些戰鬥指令，當中主要是攻擊和回復兩種

■生死時速開始！



■除了地上戰之外，還可以四處飛呢

人物介紹

嘉比井 萌花

（CV：鈴木真仁）

生日：8月23日
年齡：18歲
血型：B型
身高：163cm
體重：48kg
三圍：85/58/83



神田 摩樹奈

（CV：平松晶子）

生日：1月10日
年齡：18歲
血型：AB型
身高：159cm
體重：46kg
三圍：82/60/81



繪麗奈 藏院

（CV：新山志保）

生日：10月7日
年齡：18歲
血型：A型
身高：168cm
體重：51kg
三圍：90/58/86







SOL DIVIDE

神靈戰士出動！敵人立即失蹤～！！

SLG	製造商：ATLUS 記憶：1 BLOCK	售價：港幣358元
2P	MEM	SEGA SATURN/ PlayStation

移植自業務用著名射擊遊戲，當中最大的特色就是於射擊中加入了一些格鬥要素，令遊戲增添了不少新意。另外，遊戲雖然由ATLUS負責發售，但是發開卻是由彩京製作，故此相信難度方面絕對不會令大家失望。

操作方法

方向鍵	移動
□鍵	斬攻擊
○鍵	選擇魔法
△鍵	魔法攻擊
×鍵	射擊
L1 鍵	選擇魔法(向左移動選擇)
R1 鍵	選擇魔法(向右移動選擇)
R2 鍵	連射

強斬 2 式

第一式：上斬

↗＋斬(需較長的按鍵時間)

第二式：下斬

↘＋斬(需較長的按鍵時間)

必殺 4 段斬

VORG

斬、斬、斬、↑、斬

KASHON

斬、斬、斬、→、斬

TYORA

斬、斬、斬、↓、斬

道具一覽(ARCADE 模式專用)

 Power Card－增加射擊威力

 Life Bottle(小)－回復小量體力

 Life Bottle(大)－回復大量體力

 Magic Bottle－回複 MP 值

 Herb－增加 MP 值的上限

(ORIGINAL 模式專用)

 生命之水(小)－回復小量體力

 生命之水(大)－回復大量體力

 生命藥草－增加體力值的上限

 葉子－？？？(“可能”會有意想不到的收獲)

 解毒草－解除中毒狀態

 魔法石－可與王宮進行連接，以讓玩者存放一些ITEMS

 金寶箱－需要金鑰匙才能打開

 銀寶箱－需要銀鑰匙才能打開

 銅寶箱－存放魔法書的寶箱

 青銅寶箱－存放 ITEMS 的寶箱

 金鑰匙－用來打開金寶箱

銀鑰匙－用來打開銀寶箱

投擊之書－增加射擊 Level

武神之書－增加斬攻擊的威力

守護之書－增加防禦力

護身戒指－免受中毒之苦

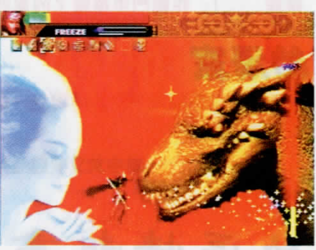
護身項鏈－ ITEMS 不會被盜走

護身手鐲－大幅增加防禦力

模式介紹

ARCADE

移植自業務用的版本，難度方面則分為7級；不過，若果你能夠在難度4以上，而沒有Continue的情況下將遊戲打爆的話，則便會出現「2周目」。可是，其困難的程度相信不低，總之一切就看各位的技術和運氣了。



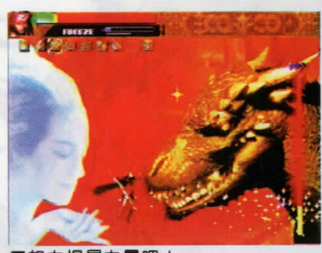
■華麗的魔法。



ORIGINAL

一個全新的模式，而且不設難度。不過，遊戲中的角色將能夠在戰鬥中不斷提昇等級，而且由於沒有了MP值，故此所有的魔法將會有數量限制。另外，若果失手而死的話，便會立刻回到王宮重新開始，但是攻擊力和防禦力將自動減半，而且身上所有的ITEMS亦將完全失掉。因此，玩者應多多利用魔法石，將多出來的ITEMS儲存於王宮之內，以免因一時失手而弄得「兩袖清風」。

至於ORIGINAL模式的故事背景，則主要講述主角們受到國王的委託，深入不毛的洞穴，將那裡的魔物和妖怪徹底消滅。洞穴總共分為18層，玩者需要一口氣衝破這18層，否則便要由第1層重新開始。因此，在最初開始時，「死」似乎只不過是兵家常事，反而盡力去提昇Level才是重點。


■努力提昇力量吧！

敵人頭目介紹

Hydra



這隻雙頭龍，其攻擊方法主要是從口中放出火球和火炎，加上由尾部所放出的流彈。不過，其腹部則由於沒有攻擊力量，故此這裡應是它的弱點。

建議魔法：Freeze(フリーズ)



Wyvern



這隻飛龍的攻勢主要是從口中放出大量火球，不過所放出的火球有時會集中，有時則分散。不過，腿部的攻擊力較少，故此建議最好從那兒攻擊。

建議魔法：Freeze(フリーズ)及Fire(ファイア)



Evil God



此邪神將會不斷擲出一條條的石柱來攻擊，而且石柱飛過的速度亦十分之高，故此玩者應小心留意。

建議魔法：Freeze(フリーズ)及Slow(スロウ)




Sand Worm



此怪蟲的攻擊方法十分特別，首先它會放出大量小蟲來向玩者進攻，之後便會放出一連串的火球，有時更會衝向玩者，所以是非常難對付的敵人之一。

建議魔法：Heat body(ヒートバディ)及Death(デス)




Minotaur



牛魔王的攻擊，主要來自它的一把大斧頭，而且攻擊範圍亦十分之大。因此，若只顧埋身肉搏的話，則被斬中的機會便大增，所以使用魔法似乎是必需要的啊。

建議魔法：Freeze(フリーズ)、Heat body(ヒートバディ)及Nightmare(ナイトメア)





Stone Grifon



此石像怪物將會在畫面上下放出二個攻擊魔球，加上它不時會在其前方召喚怪獸出來向玩者攻擊，故此玩者能避開攻擊的空便大大減少。

建議魔法：Thunder(サンダー)、Summons(サモン)及Phoenix(フェニックス)





Efter(第1形態)



這隻劍士的攻擊主要是它的連續斬，以及它的火炎彈。另外，它的飛劍由於會四散攻擊，而且不受魔法影響，所以切記不要盲目攻擊。

建議魔法：Freeze(フリーズ)及Heat body(ヒートバディ)




Efter(第2形態)



當打敗了這厲害的劍士後，便有一隻惡魔出現於眼前。它的攻擊主要是放出一些光球，之後那些光球會化成光柱衝向玩者。另外，惡魔亦不時自手中放出光柱向玩者攻擊。

建議魔法：Freeze(フリーズ)、Nightmare(ナイトメア)及Heat body(ヒートバディ)





Heradious



這隻大龍的攻擊方法，主要是放出大量的光球向玩者作出攻擊，所以玩者應小心避免被光球以連續式的擊中。

建議魔法：Freeze(フリーズ)及Heat body(ヒートバディ)




Clomoa*



這位最後BOSS主要是不斷召喚一些惡魔出來向玩者攻擊，而這亦令玩者難以作埋身攻擊。因此，速戰速決相信是看爆機畫面的最佳捷徑。

建議魔法：Freeze(フリーズ)

*名字乃以日語拼音而成，故或與原名有所出入。



CODE R
烈火戰車？！～霹靂火？！！



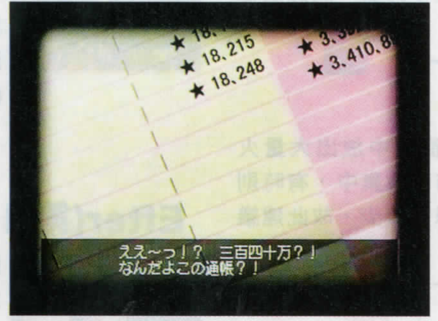
By: Agent X · Glen

STORY ～

主角－坂本哲也，在一次誤打誤撞之下，在衣櫃中找到一本銀行存摺。打開一看(金光四散！！)，當中竟然有多達300萬元的存款。於是，他把心一橫便拿了筆錢去買了一架汽車；不過，當哲也的父親發現之後，便向他大發脾氣，令兩父子之間的關係變得非常惡劣。為何哲也的父親如此緊張呢？原來是哲也的母親因一次交通意外而去逝……但這和哲也買車又有何關係呢？



■所謂「日防夜防，家賊難防」！



■在存摺中發現……(發達了！！)



■偷偷去買車，自然要受責。

遊戲模式介紹

STORY MODE

身為主角的你，將會在「STORY MODE」中戰勝自己、戰勝敵人，甚至連感情都受到考驗。主角一方面需要鍛鍊自己的技術，另一方面亦要工作賺取金錢，以增強自身愛車的力量來挑戰各強手。此外，玩者更要在閒聊時追求心儀的女子，總之愛情、賽車及工作全部都不能忽略，故此難度之高確實嘆為觀止。

當遊戲開始時，主角(即玩者)首先需要找工作以"養車"，之後便可於三條賽道裡進行練習。在初期練習時，玩者應盡量避免出現任何碰撞，而當玩者能成功入彎時，電腦便會立刻給予玩者分數(發生碰撞則扣掉分數)。只要越多分數，便表示主角的「知名度」便越高。

此外，每次主角要移動到另一處地方時，便會扣掉一些汽油(GAS)。因此，玩者亦需要留意車子本身剩餘的油量，若油量接近0時，便應到油站加加油了。(當然又要錢啦！)



■地點會因劇情而逐漸增加。



■仲唔去工作，想做蛀米大蟲嗎？



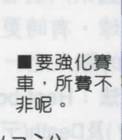
■只要到真實之館，便可以從老婆婆口中獲得情報。(只要有錢便可斆得鬼推磨)

工欲善其事，必先利其器

要成為一位真正的賽手，除了有超卓技術之外，更需要有一輛馬力強勁的賽車輔助才可。至於如何令賽車變得更快更輕，便需要一些強化配件，而且筆者建議在強化時，應根據以下次序來進行：



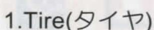
■遊戲中總共會有三間汽車零件售賣店。





■要強化賽車，所費不菲呢。

1.Tire(タイヤ)
2.Suspension(サスペンション)
3.Brake(ブレーキ)
4.Engine Tune-Up(エンジンチューンナップ)/Turbo(ターボ)



TIME ATTACK MODE

「TIME ATTACK MODE」主要是讓玩者用來作熟習賽道之用，而且玩者可以使用遊戲中其他人物的賽車。此外，遊戲中亦會顯示玩者成功入彎時，所給予分數的總積分，以讓玩者作為參考。(「STORY MODE」中是不會顯示總積分的)



■只要小心入彎便可。

BATTLE MODE

如果大家覺得「STORY MODE」的進度過慢的話，便可以進入這裡立刻挑戰「STORY MODE」中的全部對手。對手將會根據「STORY MODE」中的出場次序來逐一向玩者進行挑戰，故非常適合只喜愛鬥車的朋友。

■和STORY MODE一樣，首先都會讓玩者進行遊戲設定。



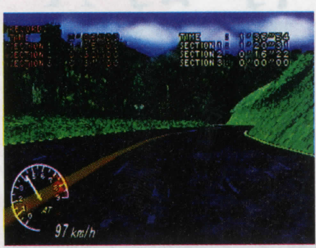
■對手出場！



■勝利了！

4種視點任選擇

不論是練習或比賽，遊戲所提供的主要視點，包括：車內、車外及俯瞰3種。(按×/Y鍵)此外，遊戲亦特別提供了一個倒後鏡視點(按Z鍵)，以讓玩者可留意車後的情況，令比賽時的情況更為刺激。



■車內視點。



■車外視點。



■俯瞰視點。

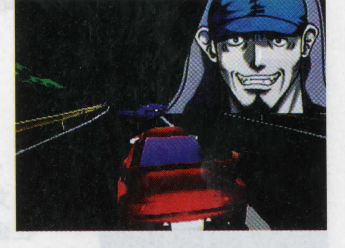
電影式REPLAY！！

當主角戰勝對手之後(不論STORY MODE或BATTLE MODE)，遊戲便會REPLAY比賽的情況。不過，和一般賽車遊戲時REPLAY有所不同的是：遊戲特別在REPLAY時加入一些觀眾及對手的表情，令REPLAY充滿了電影及動畫感。



■REPLAY。





各人物可能出現的地點及時間表(STORY MODE)*

荒木美穗

月曜日～金曜日
- 7:00~9:00　フロムムーン
- 8:00~10:00　はやぶさ高校
- 15:00~18:00　喫茶店
- 16:00~18:00　酒井宅
- 17:00~19:00　フリーマーケット
- 16:00~21:00　荒木宅

土曜日
- 7:00~9:00　フロムムーン
- 7:00~11:00　はやぶさ高校
- 13:00~15:00　喫茶店
- 14:00~17:00　榎本宅
- 15:00~17:00　左良駅
- 17:00~19:00　カーショップSS
- 15:00~22:00　荒木宅

日曜日
- 10:00~12:00　フロムムーン
- 10:00~13:00　カーショップSS
- 12:00~14:00　フロムジュピター
- 13:00~15:00　喫茶店
- 14:00~20:00　フリーマーケット
- 19:00~21:00　坂本自転車
- 17:00~22:00　荒木宅

榎本小百合

月曜日～金曜日
- 7:00~9:00　榎本宅
- 7:00~11:00　はやぶさ高校
- 15:00~17:00　フリーマーケット
- 15:00~18:00　酒井宅
- 15:00~18:00　淺野宅
- 15:00~21:00　荒木宅
- 20:00~23:00　榎本宅

土曜日
- 7:00~9:00　榎本宅
- 7:00~11:00　はやぶさ高校
- 13:00~16:00　淺野宅
- 13:00~17:00　左良駅
- 15:00~18:00　カーショップSS
- 13:00~20:00　酒井宅
- 13:00~21:00　荒木宅
- 20:00~23:00　榎木宅

日曜日
- 7:00~9:00　榎木宅
- 8:00~10:00　酒井宅
- 8:00~11:00　荒木宅
- 9:00~16:00　左良駅
- 16:00~20:00　フリーマーケット
- 18:00~20:00　淺野宅
- 18:00~22:00　青木宅
- 17:00~23:00　榎木宅

淺野美由樹

月曜日～金曜日
- 7:00~9:00　淺野宅
- 7:00~10:00　マッハ5高校
- 13:00~15:00　マッハ5高校
- 13:00~15:00　喫茶店
- 15:00~20:00　ガソリンスタンド
- 20:00~22:00　荒木宅
- 20:00~22:00　榎木宅
- 20:00~23:00　淺野宅

土曜日
- 7:00~9:00　淺野宅
- 7:00~10:00　マッハ5高校
- 11:00~15:00　左良駅
- 12:00~15:00　喫茶店
- 15:00~20:00　ガソリンスタンド
- 20:00~0:00　淺野宅

日曜日
- 7:00~9:00　坂本自転車
- 8:00~15:00　ガソリンスタンド
- 14:00~18:00　フリーマーケット
- 16:00~19:00　フロムジュピター
- 18:00~21:00　左良駅
- 16:00~22:00　病院
- 20:00~0:00　淺野宅

青木裕子

月曜日～金曜日
- 7:00~9:00　青木宅
- 8:00~13:00　マッハ5高校
- 15:00~17:00　フロムジュピター
- 19:00~21:00　喫茶店
- 15:00~22:00　カーショップSS
- 16:00~23:00　青木宅

土曜日
- 7:00~9:00　青木宅
- 8:00~12:00　マッハ5高校
- 12:00~15:00　喫茶店
- 16:00~19:00　フリーマーケット
- 18:00~22:00　青木宅

日曜日
- 8:00~11:00　左良駅
- 9:00~11:00　喫茶店
- 14:00~16:00　病院
- 14:00~16:00　鐵工所
- 16:00~19:00　喫茶店
- 17:00~19:00　榎木宅
- 18:00~21:00　青木宅

青木不二彥

月曜日～金曜日
- 6:00~8:00　カーショップSS
- 6:00~7:00　青木宅
- 7:00~8:00　左良駅
- 19:00~20:00　謎の豪邸
- 19:00~21:00　フロムムーン
- 20:00~22:00　秋目峠下
- 19:00~23:00　秋目峠上
- 23:00~0:00　カーショップSS
- 23:00~0:00　青木宅

土曜日
- 6:00~7:00　青木宅
- 6:00~8:00　カーショップSS
- 7:00~8:00　左良駅
- 19:00~20:00　謎の豪邸
- 19:00~21:00　フロムムーン
- 20:00~22:00　秋目峠下
- 19:00~23:00　秋目峠上
- 21:00~0:00　青木宅

日曜日
- 10:00~13:00　カーショップSS
- 19:00~20:00　謎の豪邸
- 20:00~23:00　カーショップSS
- 20:00~23:00　青木宅
- 12:00~0:00　喫茶店
- 20:00~1:00　秋目峠下
- 19:00~2:00　秋目峠上
- 2:00~4:00　カーショップSS
- 2:00~4:00　青木宅

寺田晶

月曜日～金曜日
- 21:00~2:00　仁田峠上
- 21:00~2:00　仁田峠下

土曜日
- 21:00~2:00　仁田峠上
- 21:00~2:00　仁田峠下

日曜日
- 21:00~2:00　仁田峠上
- 21:00~2:00　仁田峠下

*各人物出現地點及時間或會劇情而有所出入



OFFICIAL PRODUCT

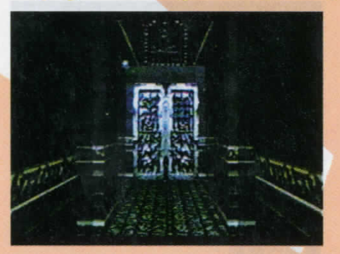
b. l.u.e. Legend of water

TEXT BY: 小健健

AVG
製造商: HUDSON
容量: CD-ROM
售價: 258港元
發售日：7月9日
MEM
PlayStation

一隻讓你四處漂浮的AVG.!!




哈哈，在前幾期，因為有宮村優子的關係，於是乎我就爭著的要做這遊戲的介紹。噢，到現在遊戲推出了，玩上手，才知道宮村優子在這遊戲的參與可不是太多~~。不過雖然如此，但也不會減低這GAME的遊戲性喲~~。

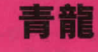
之前就曾經介紹過這遊戲的故事背景及SELLING POINT。現在GAME也推出了，所以就會介紹一些在遊戲中實用的技巧及主角以外的人物介紹。



唔? 超體貼的中文説明書?

唔，行貨推行了這麼久，有關方面都收到玩者各方面的意見。例如不要將原本的彩色日文説明書抽去，換出英文的黑白説明書~~。

在這隻《b.l.u.e. Legend of water》的行貨中，這方面可有一個大改善。遊戲中除了有一本日文全彩色説明書外，(這本説明書基本上是與日版的完全一樣，不同的只是最尾一頁的「注意事項」轉了用中文寫，而「玩者數目」及「MEMORY CARD」這兩個IRON改了用英文寫)還附有一本用英文及中文寫的黑白説明書。不同的是，除了兩個手掣外，黑白説明書內是沒有圖片的，而文字基本上是翻譯日版。不過，這已可説是一本體貼玩者的説明書了。



角色介紹

哈路巴度（ハルベルト）

他就是瑪莉亞的老爸，職業是海洋考古學博士。而且更是這個海洋調查隊的隊長。雖然他是一個責任感強的人，但另一方面他也是一個十分頑固的老頭。

達高（ダーク）

一個紮著紅色頭巾的老頭子，原來是海洋調查基地的機械師，負責維修基地內的機械設施及潛水艇。這個老頭極愛杯中物，不過也對瑪莉亞十分友善。

小太刀



不知是否基地內女性較少，而這個小太刀就成了基地內好一些男性的戀愛對象~~。唔，她其實是基地內的醫生，隊員有甚麼頭暈身興就要靠她了。而除了醫術高明外，煮幾味及針紙這東西也非常在行。而她更好像瑪莉亞的姊姊般愛護她。

青龍

在基地中，他的職位是地質天文學者。(唔? 又地質，又天文學?)不過他是一個超級沉默寡言的人，不會講多半句多餘的説話。而他時常都會在雷達室中工作。

古莉絲（クリス）

20歲的超內向語言學者，好像不大懂得跟人交談似的。而且，身體也不是太好。(文弱女書生? ?)還對那些爬蟲類的生物極為害怕。

高利布（グレイブ）

設定説他是一個「浪漫主義者」，但我則覺得他是一個口甜舌滑的意大利人~~。在基地中他是古生物學者，而且在遊戲初段曾被瑪莉亞所救。

巴斯加魯（パスガノン）

又是一個沈實的傢伙，而他的職位就是生物學者。不過在生物學者的背後，他還是一個野心家。



第一章的解謎貼士!!




其之一：拯救高利布

當遊戲開始後，玩者第一個遇到的謎題就是怎樣拯救被大石壓著的高利布。當然，以瑪莉亞一個女孩子的力量是不足以把大石推開。所以這時侯玩者應用「AI」指令中的「協力」功能。那麼，那條海豚仔就會幫你一把的將大石推開，繼而把高利布救出來。




其之二：基地內的調查

救了那個口甜舌滑的高利布後，玩者就可反回基地。而且在引發EVENT前，瑪莉亞都不可以再出海冒險之。首先玩者不妨到到基地內所有可以進入的房間瞧瞧。(即是在基地地圖中以藍點表示的地區)又，當入到房間後，不妨到一些CURSOR變成「？？？」的地方瞧瞧。務求令自己去個整個基地的所有可以進入的房間，及跟所有人物談過話。




其之三：盜取海底地圖

當調查過後，玩者就可再次跳出海。不過當玩者向北游一陣子，就會因沒有海底地圖而不能再前進。此時玩者就可用「BASE」指令直接反回基地中。

反回基地後，玩者就可反回瑪莉亞的房間，並在她的床前調查，那麼她就會睡個好覺。到了夜晚，某一些基地職員的房間變得沒有上鎖。那麼，瑪莉亞就可竄進去，再把海底地圖偷走。如是者，瑪莉亞就可以游去遺跡。




其之四：解破於海底的危機

遺跡的位置就在基地的東北方，玩者有地圖在手就不難去到。不過在途中卻會遇上兩個難關，它們分別是一條阻路的比目魚及一個海底旋渦。前者就要用「誘導」指令，令那條海豚仔帶你游過這條比目魚；而後者則用「協力」，繼而把一塊大石推進旋渦中。




其之五：遺跡門前的「密碼鎖」

來到遺跡門前，就會有一個古怪的「密碼鎖」阻你路。這個「密碼鎖」的構造，是3×3的9格按鈕。只要中間以外的8格按鈕都被按下，中間那粒按鈕就會凸出，再把這按鈕按下門即開。不過，按外面那8格按鈕的是有一個特定規律的，就是「只要把按鈕按下，那麼位於這按鈕上、下、左、右的按鈕，也會跟著被按下；反之，若這按鈕上、下、左、右的按鈕早已被按下的話，它們就會凸出來」WELL，原理就是這麼簡單，用用腦子吧。




其之六：遺跡中的四色按鈕

入到遺跡，玩者要做的就是將分佈在這裡的四色按鈕都按下。不過玩者要注意的是，在入口附近有一個給你喚氣的空間，而且在這裡還可讓你SAVE。而在這個遺跡的地圖就在此處之北面一個小廳中，大家不妨先取地圖，後冒險。




其之七：感光自動門?

在遺跡中有一扉「感光自動門」，當有物件在光柱中，門就才會打開。那麼，玩者就可用「待機」機能，讓海豚留在光柱中，而瑪莉亞就可游過這扉門。




其之八：於石塊急流中前進

遺跡中另一個機關，就是一條不停有石塊沖下來的急流。若果瑪莉亞想逆流而上，就要借助小海豚的力量，輸入「誘導」指令，由牠帶你游過去。




其之九：遺跡中的聖光洗禮

當玩者把這四色按鈕都按下，就可游往這遺跡最北的地方，再竄進一間古怪的小房間中，讓瑪莉亞接受聖光之洗禮，繼而令她的手臂出現一個印記。

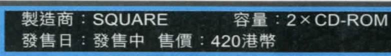
不過在此之後，通道就會被大石所封，那麼玩者就要往北面的小房間中，把入面那塊像推圖PUZZLE的「石板」拼好。那麼通道就會再次打開，瑪莉亞亦可帶回此「石板」反回基地。而第一章亦到此為止。



BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

OFFICIAL PRODUCT

製造商：SQUARE　容量：2×CD-ROM
發售日：發售中　售價：420港幣



MEM　ARPG

TEXT：機動武者MS

基本操作

方向掣	控制武藏移動
□掣	用雷光丸攻擊
×掣	跳躍
○掣	用特殊能力
△掣	用利加多攻擊
L1 掣	一
L2 掣	將畫面放大或縮小
R1 掣	防御
R2 掣	將畫面放大或縮小
START 掣	呼出指令畫面

畫面解說

1) 武藏　5) BP
2) 敵人　6) 時間
3) 能量計　7) 所持的金錢
4) 武藏的體力　8) 狀態



遊戲特色

這遊戲的類型是ACTION RPG，雖然看表面像ACTION遊戲，但是卻是擁有RPG的成份，如有解謎、使用道具、裝備和打探情報等事情。

遊戲中的主角武藏是位不折不扣的武士，本身是懂得二刀流的人，他除了能使用斬、投技和飛道具，還能使用敵人的得殊能力。現在就為大家簡單介紹這遊戲的系統。



去吧！雷光丸

這便是遊戲的「GET IN」系統，就是能將敵人的特殊能力吸收為己用，頂如何才可使用呢？首先對着敵人按着R1掣不放，待左方的能量計充滿時，按□掣放出雷光丸，當擊中對方時，一團綠色的光包圍着敵人，在此時不停地連打□掣，使右方的能量計變成綠色，這樣就可吸取敵人的特殊能力了。


◆看我的雷光丸！！


◆不停地連打□掣


◆成功了！取得新特殊能力



回轉斬

武藏除了有雷光丸作武器外，還有西洋劍「利加多」作武器，即是他背着的大劍。不要以為這把大劍沒用處，它的攻擊力比起雷光丸強，可是由於它的太過笨重，出招時會比較慢。使用方法是按着R1掣不放，待左方的能量計充滿時，按△掣就可。


◆看我的回轉斬

其他攻擊方法

除了以上的攻擊，武藏亦希其他攻擊方法，若是接近敵人時，按□掣便可將敵人舉起，再按□掣就可將它拋下，此外，若是以連按□掣用雷光丸攻擊，到了第四下攻擊時，就是連續技了。


◆看我的連續技



解謎？！

遊戲中擁有不少謎題等待玩者去解決，有時要按機關，有時要推石，有時要用道具等，這些謎題並不容易。


◆要如何才可過對岸

晝夜之分

遊戲開始後時間亦開始流逝，在畫面的右下方可看到時間的表示，全遊戲都是以REAL TIME進行，使到遊戲更多元化。

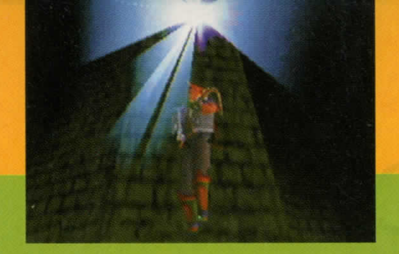

◆天亮


◆晚上


◆黃昏



待續



惡魔城 3D





文：積奇

立體版惡魔城登場!!

前言

繼ＰＳ和ＳＳ版的《惡魔城Ｘ》之後，這個名作將會於Ｎ６４登場！！一直表示發售日未定的它，由於遊戲還在開發中，所得的畫面相對亦不多。雖然是這樣，現在就讓積奇把手頭上所得的資料為大家分析吧！



遊戲畫面完全立體化

經過一代又一代的延續，這個由任天堂時代開始已十分受歡迎的動作遊戲，現在正式於N64上登場！而且遊戲亦由2D變為立體化3D遊戲，除了畫面背景和人物完全3D外，就連遊戲內出現的道具和敵人也是立體的，這樣的一個惡魔城你有信心克服嗎？



■遊戲畫面完全立體化。



■敵人也是立體的呢！

遊戲會有時間性？

從所得的畫面來看，於畫面的左上方有一個像時鐘的東西，莫非於遊戲進行時會有時限的嗎？魔物們會因為時間而轉變嗎？這些問題看來要代廠商進一步公開資料才知道了。另一方面，於這個像時鐘似的東西的右上角有一個月亮標誌，這會是代表着遊戲進行時會有日夜之分嗎？



■畫面左上方的時鐘有用嗎？



■版圖會隨着時間而改變嗎？

角色狀態的顯示

於能源棒上方有一個STATUS的字樣，不用說，這個便是主角的狀態顯示了。於能源值較高時，於這裡便會顯示GOOD，相反，當角色能源不夠，會有生命危險時便會顯示BAD了。





■狀態好的時候十分輕鬆。



■被火燒，不用說也知道不大好過。

道具的使用

如各位有玩開從前的惡魔城的話，亦會知道遊戲的特徵之一便是道具的使用了。當到了這N64版的時候，這個系統會健在嗎？唔，答案是一定會。從畫面上方，角色的能源棒的右手面便可看到一個道具欄，而於這欄內顯示的便是當時可使用的道具了。



■道具欄依然健在。

■於這裡可採得玫瑰花？

角色的武器

和一貫的惡魔城系列一樣，從圖中可看到的便是主角手持的依然是一條長鞭！這條令人懷念的東西仍然健在確是太好了。而且和以往一樣，這是一條可以Power Up的鞭子，不知道這個N64版會有怎麼樣的威力呢？



■還是使用鞭子才像惡魔城呢！

可以購物嗎？

■那裡可以「洗」錢呢？

從圖片中角色的能源值下方可看到GOLD的字樣，這是意味着於遊戲內可以購物的嗎？難道和「X」一樣，主角是可以轉換武器的？這樣的話遊戲的可玩性便會更高了。

各式各樣的陷阱

遊戲和以往的惡魔城一樣，於版圖內會有着各式各樣的陷阱等待玩者。從圖片中可看到一些如鐮刀和火之類的東西，不用說，和它們接觸一定不會好過。由於遊戲變成立體化，這些陷阱的亦會更加難應付，看來要盡快習慣了。

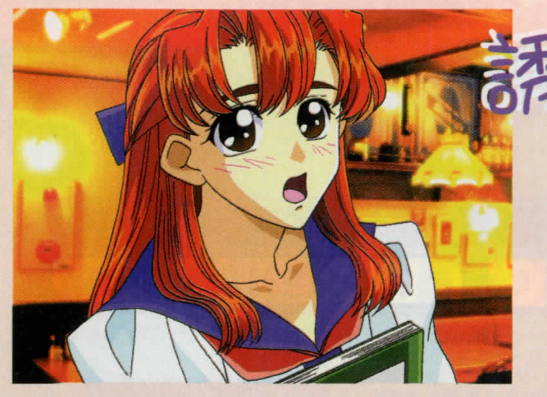


■被火燒…看來再過一陣子便會死。



■要小心避開飛來飛去的鐮刀啊！





誘惑OFFICE戀愛課

辦公室戀愛育成遊戲??

TEXT：怪傑

SLG | 製造商：TAKARA　發售日：7月30日　售價：5800日圓　容量：CD-ROM
MEM | PlayStation

在戀愛育成遊戲裏，很多都會以高校女生為追求目標，不過這個是以OFFICE GIRL為目標，而可追求的對象共有八位之多，每位都有不同的性格和興趣。在這些戀愛育成遊戲裏，當然會有情敵去奪取其中一些女角色的芳心啦！在這遊戲裏，玩者就是剛踏足社會工作的人，而你亦加入了一間近年業績不俗的「多利芝亞」公司裏，遊戲的最終目的就是成為一位成功企業家，以及向充滿魅力的女社員示愛。







問題

當玩者在追求心愛的對象時，都需要透過談話來增加彼此的感情，不過在這些談話中將會有一些選項需要玩者選擇，來令她們對主角的好感度產生變化，但如果玩者選擇了一些不適當的選項時，可能會令她們對主角的好感度減低。





美少女登場

霧島佳澄－20歲
（CV：半場友惠）

她在「多利芝亞」公司裏的貨品事業部工作，而她與矢作惠是一起就讀短期大學的親戚。她十分喜歡觀賞畫和插圖，除此之外她亦十分喜歡找尋一些有好東西吃的食店。





矢作惠－20歲
（CV：荒木香惠）

她和霧島佳澄是一起就讀短期大學的親戚，而且還一起在「多利芝亞」公司裏工作，不過她是擔當企劃AM事業部的工作。做事認真、開朗和健康都是她的性格，雖然她有這麼溫柔的性格，但她發怒時卻是十分恐怖的。



寶生かおり－22歲
（CV：桑島法子）

她父親的公司為她設立一個獨立的部門─「多利芝亞」，而她便當了這公司的女社長。她是一個努力工作和值得信賴的人。



阿賀野奈緒－17歲
（CV：橘ひかり）

她是一位堅強又任性的高校生，而她並不是多利芝亞公司的員工，但她在與多利芝亞公司有關的主題公園裏做兼職導遊。



神崎真菜－23歲
（CV：南 央美）

她是一個十分熱愛電腦的女子。她在「多利芝亞」公司的廣報部裏工作。她對於和電腦有關的東西都十分有認識，而收集情報和玩格鬥遊戲都是她的興趣。她亦對於蟲類和兩棲類生物感到興趣。



姫川天音－17歲
（CV：菊池志穗）

第一年的她是一位高校3年級學生，而第二年的她就會加入多利芝亞公司，她將會是屬於經理部的員工。在第一年裏，主角將會在街上遇到還是高校生的她。



秋月杏子－18歲
（CV：松本さち）

她是不論做甚麼都會非常拼搏的女子。在多利芝亞裏的營業部工作。擁有開朗和好動性格的她除了喜歡運動之外，亦喜歡觀看運動比賽。現在她正與她的哥哥住在一起，而她的哥哥經常都外出。



山上志津香－24歲
（岡本麻彌）

她是一位外表出眾、關心別人和做事認真的前輩。她是多利芝亞公司裏的秘書部員工。她的興趣是賭馬，而她對於賭馬是非常豪爽的。







NOëL 推出特別版？？



©1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

ETC 製造商：PIONEER LDC　發售日：8月6日
售價：3800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
MEM　PlayStation

今年2月推出的人氣遊戲「NOëL~La neige」，直至現在都已經有一段時間了，而PIONEER LDC將會在8月6日推出這遊戲的特別版。這特別版的故事將會開始在前作ENDING的數月後，而剛剛高校畢業的柚美、千紗都和涼亦會是主角所追求的戀愛對象，不過這遊戲的進行時間會比前作的故事為短。在今次的特別版裏，亦和前作一樣利用VISUAL PHONE來跟三位美少女交談，不過這版本就新加了一些前作沒有的插圖。





特別！特別！

由於特別版的故事開始是前作ENDING的數月後，所以故事所進行的季節會不同，前作是以冬天為背景，而特別版是以盛開着櫻花的春天，這樣三位女角色所穿着的衣服亦會有少許改變。這遊戲將會有一個很特別的地方，如果玩者擁有《NOëL~La neige》的GOOD ENGING SAVE，跟着用這個SAVE來玩這遊戲就會有一些特別的東西出現。



NOëL~La neige



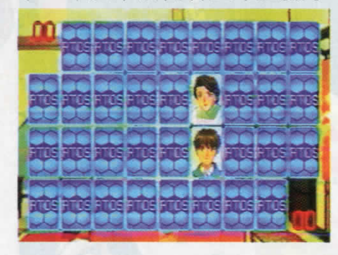
NOëL~La neige~Special



玩玩 MINI 遊戲

這個特別版內將會有一些迷你遊戲存在，而它們的玩法都是非常簡單的，因為大部份都是玩者耳熟能詳的遊戲，這麼就説説遊戲內其中兩個MINI GAME啦！

首先是和柚美一起玩的MINI遊戲—配對（釣魚），枱面上擺放着一些倒轉了的卡，玩者就需要以自己的記憶來找出內容相同的卡，不過卡的內容並不是數字，而是這遊戲裏的登場人物。

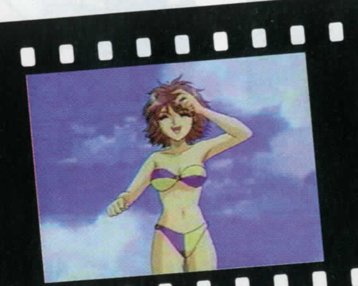




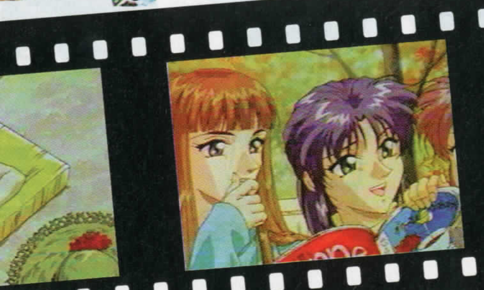
這個就是和千紗都一起玩的MINI遊戲—猜拳。玩者需要和千紗進行「包、剪、鎚」遊戲，如果猜拳勝了的話，玩者就可以用手指指向其中一個方向，千紗都如果被指中頭部移動的方向，畫面中就會出現一隻倒轉了的龜，如果千紗都取了三隻，便當作輸掉了。















BY：格仔衫之男



孃樣特急

推出前續報！！

SLG　製造商：MEDIAWORKS　容量：2 CD-ROM
發售日：7月30日　記憶：1 BLOCK　售價：5800日圓
MEM　SEGA SATURN/ PlayStation

人物	登車地點	初次約會地點
山口星奈	稚内	札幌 TV塔
七尾つばさ	札幌	青森 新町的附近
加古川秋子	金沢	名古屋 長島SUPER LAND
千歲さとみ	東京	松本 松本城
岩泉風音	名古屋	京都 比叡山
飯山みらい	東京	松本 舊開智學校
伊東小麥	仙台	名古屋 地下街
愛莉娜•尤莉•蘿蒂斯	仙台	名古屋 名古屋城
津山菜菜子	京都	大阪 AMERICA村
鹿島靜花	京都	大阪 異人館
櫻井真美	稚内	札幌 羊羊丘展望台
松浦愛	青森	仙台 青葉城址
北上綠	金沢	？？？？

前言

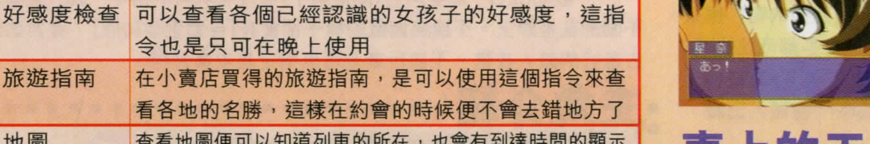
這遊戲在《遊戲誌》已經為各位讀者介紹過遊戲中的13位美女的個人資料，而在今次便會為大家介紹遊戲中的指令和車上的各個地方，還會介紹一下各女孩子會在什麼地方登車





遊戲指令

移動	移動到不同的車廂，當列車停下了便可以下車四處逛
電話	主要是用來收電話的
記錄	在晚上的時候便可以在自己的房間內進行遊戲的記錄
睡覺	當選擇了這項指令後便會一直睡到另一天的早上，而這項指令只可以在晚上執行
好感度檢查	可以查看各個已經認識的女孩子的好感度，這指令也是只可在晚上使用
旅遊指南	在小賣店買得的旅遊指南，是可以使用這個指令來查看各地的名勝，這樣在約會的時候便不會去錯地方了
地圖	查看地圖便可以知道列車的所在，也會有到達時間的顯示
日曆	如果跟女孩子約會了，但是玩者忘記了約會的地點或時間，便可以利用這指令來查看
設定	主要是進行遊戲的各種設定



列車導遊

動力車廂	是車長的所在地，在這裏可以向車長查詢有關女孩子的所在。
寢台車廂	這裏是各人的房間，玩者可以在這裏找到各個已經認識的女孩子。
小賣店	在這　主要是買到一些有關各地的旅遊指南，不過有時候可以打探到一些有關女孩子的情報。
客車廂1,2,3,4	車卡內有不同的乘客，在這四卡列車內可以結識到一些女孩子，而特別事件也會在這裏發生。
食堂車廂	是列車上的飯堂，玩者可以在這裏進餐。
娛樂車廂	在這卡列車上主要是玩迷你遊戲，而玩MINIGAME的目的是收集每一個女孩子的手錶。
展望車廂	是一個給玩者欣賞風景的地方，但是卻沒有實際用途，只不過是多一個地方讓你遇上女孩子吧！




■遊戲中一共4個MINIGAME

車上的工作人員

在列車上除了各個女孩子外，玩者還會遇到其他的人，這便是在列車上為大家服務的工作人員，玩者是可以利用一些特別的方法來結識她們。

美艷車長　美彌　（CV：伊藤美紀）

是這一列豪華列車的車長，她在東京出生，在遊戲的一開始便會出場，是一個才貌雙全的姐姐，會在動力室提供有關女孩子的資料。

小賣店的可愛SALES 根岸つひろ（CV：大野まりな）

在札幌出生的店員，雖然她計數不太擅長，而且也頗為烏龍，但是她在乘客的心目中也有一定的好評。

飯堂小姐　成田その子（CV：山崎和佳奈）

她是列車上的飯堂的高級侍應，她在千葉縣出生，她為人比較文靜，很少主動跟其他人説話。

羽田けさみ（CV：永島由子）

飯堂的侍應，經常都笑口常開，是一個在高松出生的樂天派女孩子。

親切娛樂室店員神岡しのぶ（CV：伊藤美紀）

在東京出生的娛樂室店員，外觀看似比較成熟，但是她的內心也像小孩一般，很孩子氣的一個傻大姐



BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE

TEXT BY: 小健健

DOUBLE EDGE
BOUNTY SWORD [ダブルエッジ]

實時戰鬥的SLG！！登場！！

WELL，現在於市場上的戰棋型SLG，大都是玩者先入指令，而遊戲中的角色再根據玩者的指令再行動之。當玩者的角色移動過後，就到敵方的角色移動。唔，玩得這類遊戲多，是否覺得有點悶？現在PIONEER LDC就即將推出一隻全新概念的SLG。它就是現在要介紹的《BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE》了！！究竟它有甚麼特別之處呢？我們一起去瞧瞧吧。

SLG　製造商：PIONEER LDC　容量：CD-ROM
發售日：98年7月30日　售價：5800日圓
MEM　PlayStation

有甚麼特點？

特點一：有時間限制的SLG！！

有玩過《FINAL FANTASY》系列的朋友，都會感到遊戲內那「實時系統」刺激萬分吧。原來在這隻《BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE》中，所有戰事皆有時間限制的！！所以，玩者一定要在指定時間內完成任務。當然，若果玩者能越早完成任務，那麼可得的TIME BONUS就會越多。

特點二：有機械人助你戰鬥！

在這遊戲內，玩者除了可以使用各角色殺敵外，更可用一種名為「ヴォイド」的機械人戰鬥之。但這些機械人又是甚麼東西來的呢？原來在遊戲內，每一個角色最多都可以帶領4架戰鬥機械人。(但每場戰鬥我方最多只可以派4個角色及8個戰鬥機械人出戰，即合共12人出戰)



而這些戰鬥機械人是會完全聽從它的帶領者之命令。



(不過，那些帶領者又是由玩者控制的，所以即是受玩者所控制~~)當戰鬥機械人殺敵而得到經驗值時，其帶領者也可得到機械人所得的50%。反之，帶領者得到經驗值，其旗下之機械人就只會得到10%。(這世界真是不公平~~)

又，這些戰鬥機械人共分三大類的，分別是「汎用型」、「魔法型」及「防御型」。每種機械人也可作「頭」、「胸」、「腳」的零件轉換。那麼，玩者就可以靈活的調配它們，令我方有更佳的戰鬥形勢。

特點三：需玩者自行探索的MAP CHART SYSTEM！！



這個遊戲是由9個區域連成的地圖所構成。而玩者就可以利用各地方所連繫的線，穿梭各地。不過，由一個區域去另一個區域，是會消耗1天的時間。另外，並不是所有「點」也是戰鬥場地，有些是可給玩者補給物資的市鎮，有些是發生EVENT的地方。



特點四：會四處竄的棋子們！！

一般的SLG，那些角色(即是棋子)若沒有玩者的指令，就只會動也不動的在坐鏢上。不過這遊戲的棋子卻會有「自動索敵功能」，會自動朝去最近的敵人攻擊。不過玩者也可以指定其攻擊目標。

主角介紹：



姓名： CAIN'S EDGE
年齡： 16歲
身份： 羅姆路斯特務機關少尉
稱號： DARK KNIGHT

CAIN是出生於一個持有「騎士」之名的家族。另外，他還會使用那把「暗黑劍」，令他成為一個對實戰極有經驗的人。

某天，CAIN接到一個命令，就是要找尋那個令羅姆路斯犧牲無數生命，都要得到手的「神之時代之遺物」——「12神之指環」。更傳說只要把這12隻指環集齊，就有掌握世界命運之力量。

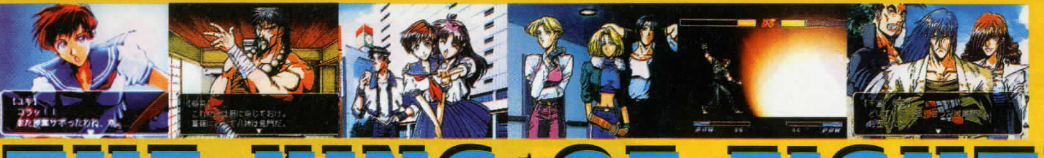


姓名： SERA'S EDGE
年齡： 29歲
身份： 希古多之未亡人
稱號： HOLY KNIGHT

SERA本是一個小島島主的千金，比較特別的是，SERA所出生的家族，是代代相傳一把叫「光之劍」的東西。雖然如此，她也只不過是一個想過平凡婚姻生活之女性。

而她的丈夫，就是鄰島島主之子希古多。不過好景不常，她的婚姻生活開始了一個月就被破壞，因為希古多被招入伍。如是者，SERA只好目送她丈夫離去。而自此之後，希古多再也沒有回來。

後來從希古多的同袍得知，希古多入伍後收到一個秘密任務，就是要調查關於「12神之指環」的事~~。





THE KING OF FIGHTERS 京



AVG | 製造商：SNK | 發售日：預定於8月27日
定價：328港元 | 容量：CD-ROM
MEM | OFFICIAL PRODUCT | PlayStation

TEXT BY: 小健健



京！！為找尋隊友努力吧！！

WELL，在上期的《遊戲誌》中，可古拉拉_B就為大家介紹了這隻《THE KING OF FIGHTER京》的基本故事、遊戲類型以及那個用選項來入指令的戰鬥系統。(噢，那麼出大蛇薙時，就不用把方向鍵↓↙←↙↓↘→的「卒」了~~)而來到今期，我就會為大家集中介紹冒險部份的遊戲元素。呵呵，為找尋隊友，出發吧~~！！



KOF冒險模式

這遊戲也有「好感度」的嗎？

不要以為只有那隻戀愛遊戲才有「好感度」這東西，原來這個以找尋伙伴為目的的AVG，也有這元素。

當玩者利用地圖在城中四處遊蕩時，就會遇上不同的人。就在此時，玩者就要利用對話或EVENT令對方對你(即是草薙京囉)的心感度增加。不過，令其他角色對你的好感度增加又有甚麼好處呢？原來來到了「KING OF FIGHTER大會」時，那些好感度高的角色，就可成為你的後補隊員。

唔，另一方面，除了可以利用選擇對話來影響其他人對你的好感度外，原來「戰鬥模式」的勝負也會影響好感度的上升及下降喲~~。





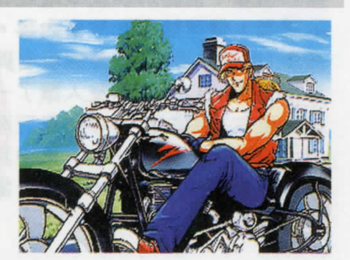




找同伴找到去國外~！！

在遊戲開始時，阿京的活動範圍就在於大阪一帶。(WELL，是不是由於SNK的總部是在大阪呢？)不過，只是在大阪內又怎會找到一等一的高手當你的伙伴呢？所以，京就可以利用地圖內的火車站前往日本其他地方，甚至是利用機場乘飛機飛出國外的去找尋同伴！！(噢，草薙家一家很有錢~~，可以讓兒子這樣的揮霍~~)唔，京可以在美國找到BILLY、TERRY等人；而在亞洲地區就可找到土反崎獠兩兄妹及東丈。





中途殺出的八神庵！！

有時，當阿京在地圖上四處遊蕩找人跟他同隊時，畫面會出現一個新月的記號。而且這更是跟印在八神外套背部的新月記號一樣！！不錯！！當這新月一出，就代表八神要跑出來妨礙京的「尋人計劃」！！

其實當京在四出把角色們的好感度提升時，這個八神也會到處接觸角色，把你提升了的好感度拉低。(也許他是講你的壞話~~)當兩者在地圖同一個地方相遇時，二話不說的就會轉入戰鬥系統。作為京的你當然要想盡辦法的把這宿敵打倒吧。若果京把這個時常狂笑的傢伙打倒，那麼在戰鬥前跟庵接觸的角色，對京之好感度反而就會增加。

其實在地圖畫面及STATUS畫面中，也可見到八神的蹤影。尤是在表示好感度的STATUS中，有新月記號的人物即代表住八神正跟他接觸。







SLG　製造商：Familysoft　價格：5800日圓　發售日：發售中　記憶：1 Block
MEM
PlayStation

再次收情人節朱古力
初戀情人節SPECIAL

Present by：山寺良牙

上年年中推出的戀愛SIMULATION——《初戀情人節》，在經過一年時間及收集玩者的意見後，便推出其改良版——《初戀情人節SPECIAL》。









故事

對於玩過前作的人，相信對故事已瞭如指掌；但對於初次或最近看「本誌」的讀者，便可能不知故事內容。其實，故事(也可說是目的)是說玩者與其兩位青梅竹馬的(女性)朋友入讀了一所高中後，要在高中二年的4月6日至高中三年情人節那天，最得18位女孩中其中一人的歡心，而取得歡心的印証，當然就是情人節朱古力。





能力值？

另外大家有否留意到畫面上沒有了能力值表示呢？其實，今作可說是故意將這些數值隱藏的，除了增加其難度以外，亦可避免能力值表擋到美麗的special event畫面，但並不表示不能查看能力值的，在遊戲系統中有一項叫「ネタ帳」的功能是用來查看能力值的。



■《初戀情人節》畫面



■《初戀情人節SPECIAL》畫面

《初戀情人節》→《初戀情人節SPECIAL》

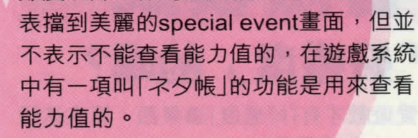
既然說是改良版，《初戀情人節SPECIAL》沒可能完全沒有變化的，現在就說說其改變點。





沒Special Event？

其實今作不必擔心找不到Special Event的事，原因何在？就在今作中，special event及有些女孩寄來的信是會自然地出現的，所以不用擔心沒有special event；另外今作的special event的數目，亦會有所增加，要找齊所有special event的人可能又要用多一段時間了。









這些女孩中，有否一位能令你心動呢？有？那麼便行動吧！

16＞18？

沒有聽錯，絕對是由上作(？)的16人增加至18人，其二人就是「山県南美」及「北条晶」，至於能否與她們其中一人有個滿意的結局，就得看玩者的技巧與運氣了。



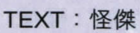














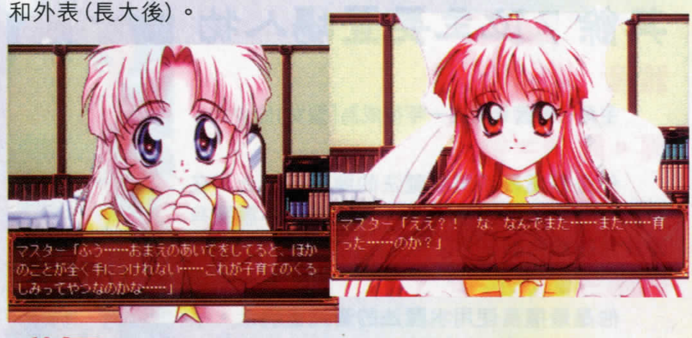


木偶之夢

SLG	製造商：TAKARA	發售日：98年6月中旬
	售價：5800日圓	容量：CD-ROM
2P / MEM	PlayStation	

木偶也可以長大！

《木偶之夢》的遊戲舞台就是木偶「比樂芝亞」所住着的幻想世界，而這是一個需要玩者與「比樂芝亞」一起生活一年的童話式育成遊戲。在聖誕節前夜，當主角失去意識後醒過來，想起了還是嬰孩的比樂芝亞曾經對他微笑。玩者（主角）在遊戲裏需要令到嬰孩的比樂芝亞成長為理想的小姑娘。當然每位玩者對於理想的小姑娘都抱持不同的看法，而遊戲的比樂芝亞亦有很多不同的性格和外表（長大後）。



成長

在遊戲最初的時候，玩者需要照顧一個零歲的嬰孩—比樂芝亞，令她得以在1年內長大成人，在這一年裏，玩者需要提供服飾和教育等給她，而她的過着怎麼樣的生活會直接影響她的成長變化。在成長期間會分做三個階段，「0歲」、「5歲」和「14歲」，而每個階段都會有日子限制：

0歲—12月25日~1月24日（1個月）
5歲—1月25日~3月24日（2個月）
14歲—3月25日~12月23日（9個月）

在每個階段的交替時候，比樂芝亞的外表都會有所改變，這時候遊戲就會出現分支情況，而她過着怎麼樣的生活就會影響當中的分支變化—5歲時（2個）和14歲時（6個），這遊戲共有十二個。



朋友

開始一起生活的時候，由於比樂芝亞經常都要出外，所以他很容易與人類接觸，亦因如此他很自然與人類的小孩交朋友。在那些朋友裏，可能有一些將來會是比樂芝亞的競爭對手。

教育

在這遊戲裏會以一個星期為一個學習時間單位。在學習的時候，玩者可能都會認為為了比樂芝亞得到良好教育，應該用金錢聘請一位「家庭教師」來教導她七個不同的科目，但如果由玩者親自教導的話，比樂芝亞就會有更佳的學習效果。這種教導的效率比較良好。

服飾



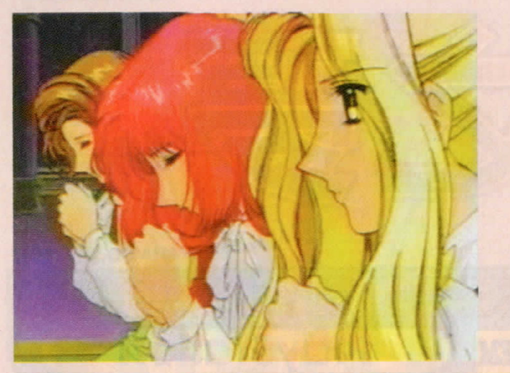
在育成期間，玩者當然有必要買一些服飾給比樂芝亞啦！因為比樂芝亞都需要在不同的場合裏穿着適當服飾，而在遊戲裏的服飾共有三十款以上，例如有中國旗袍、女式燈籠褲、體操服、和服、學生服、晚禮服和長耳兔子服等。



品評會

「品評會」會在特定時間舉行，以「舞蹈」、「音樂」、「演劇」、「美術」和「體育」等項目來評分。如果在這個品評會中取得冠軍時，玩者會得到一筆很大的賞金，而比樂芝亞就會得到名譽和自信。



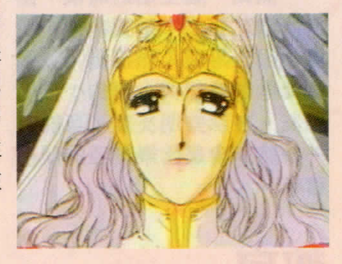


艾巴尼亞之少女

SLG MEM
製造商：MASIYA　發售日：預定夏天發售
售價：未定　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
PlayStation

聖女與聖騎士的故事

艾巴尼亞王國是一個擁有一千年悠久歷史的國家。這國家的「艾巴尼亞五聖騎士團」是負責守護國家的將領，而率領他們的是一位名叫「聖女」的女性。現在現聖女「瑪利亞」即將卸任，所以需要在次期聖女候補者中選擇一位少女擔任聖女一職，而雅茜的故事就這樣開始了。



一星期裏同時進行育成和戀愛兩個部份

這個遊戲主要是由育成部份和戀愛部份所組成的。在這裏將會介紹每部份內的資料。

育成 PART

在育成部份裏，玩者需要每個星期利用不同的訓練，令劍技、魔力、法力、知識和氣品上昇，而最終的目的就是使雅茜成為適合做「聖女」的女性。





■ 有時需要遠征來修練劍和魔法

戀愛 PART

在戀愛部份裏，玩者需要利用假日或星期天和喜歡的聖騎士約會，或是和其他「聖女」的候補少女傾談一番來增加彼此的感情。在這部份，雅茜的能力與行動將會發生一段段不同的EVENT。



兩個月一次的巡視 EVENT

遊戲中，將會每兩個月一次測試「聖女」候補者的實戰經驗與育成結果，而在測試途中，有機會發生一些戰鬥EVENT。在這些EVENT發生時，聖騎士會使用他們最擅長的魔法，來協助「聖女」候補者與敵人的CHARACTER一戰，每當主角—雅茜取得勝利時，與聖騎士的信賴度就會增加。





其餘 7 位主要登場人物



雅茜

主角—雅茜希望在一年後成為「聖女」的少女。

真•阿理＝得蘇

他是最擅長使用風魔法的嵐雷聖騎士。在聖騎士團裏擔任團長職務，而在國民心裏擁有着非常高的名聲。

嘉爾＝哥托拉多

他是最擅長使用水魔法的蒼流聖騎士。平常的他是一位不肯説話的人，而經常都帶着一副冷淡的表情。

瑪夏多＝艾路•西巴里

他是最擅長使用地魔法的深綠聖騎士。性格穩重的他是一位擁有一身淺黑色的皮膚、黑色瞳孔和頭髮的青年，這些特徵很容易讓人有一個深刻的印象。

羅迪路•亞魯里魯夫＝里高•迪姆歌•福魯多

他是最擅長使用星光魔法的憐光聖騎士。雖然他非常懂得怎樣去對待女性，但從來不會讓人家知道自己在想什麼。

里安＝迪拿魯

他是最擅長使用火魔法的赤炎聖騎士。對他來説，最重要的就是守護聖騎士的地位，而在聖騎士團中是必須存在的領導者。

美爾＝米路多華舒

和雅茜一樣同是「聖女」候補者。她是無論發生什麼事都會記錄下來的純真少女。

芬娜＝迪娜•菲菲路•娜爾理達爾古

她亦是「聖女」候補者。擁有貴族身份的她最討厭不正當的事，而她是位擁有典型女性特質的少女。

Love Therapy

大人的戀愛世界是更殘酷的！



以高中生為戀受對象的戀愛SIMULATION遊戲相信各位已玩過不少，而今次就換換口味試試看看大人的戀愛世界，你便會知道大人的戀愛世界有多殘酷，從中可做預習。

SLG　製造商：B-Factory　價格：5800日圓　發售日：發售中　記憶：2 BLOCK　MEM　PlayStation

Present by：山寺良牙

首先說說其操作方法

方向掣：指標移動

START掣：開始遊戲／CATALOG MODE時回到標題／約會地點設定時自動跳到END

○ 掣：實行、決定、決定對白

×掣：取消

△ 掣：商店介紹的找尋操作、轉到設定畫面

□掣：HELP掣



接下是遊戲模式

LOVE STORY：開始《Love Therapy》的長編故事模式

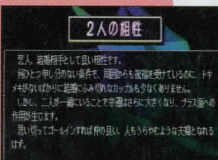
CONTINUE STORY：LOAD出以前的記錄

THERAPY：使用個性學的有關資料去診斷玩者的結婚運、一對男女的相配度等

CATALOG：查看截至1997年10月日本首都圈內著名的約會地點及食店等

THERAPY

說使用個性學去診斷玩者的結婚運、一對男女的相配度之類，但究竟是用甚麼方法呢？其實這模式是用玩者及／或對方(即另一半)的出生日期，甚至是時間來診斷結婚運、相配度(相性)、對人關係之類，當然玩者輸入有關資料後，會有詳細的結果出現。至於玩者拿這些資料作為參巧，定還是拿來玩真的，就得看你的決定了！





LOVE STORY



《Love Therapy》的長編故事模式，內容是說主角在公司的舞會中結識了12位女子，於是便在12位女子中選出一位(途中不能轉換)來交往，約會的期間是一年(每個月一次)，至於玩者能否在一年後取得另一半的歡心並且與她成婚，那就得看你的功力與運氣了。接下會介紹一下遊戲的流程。

遊戲流程：



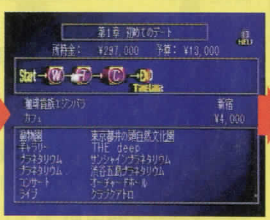
■進入故事模式後後，玩者便要從12位結識到的女性中選出一位自己喜歡的，之後便正式開始人生的另一段。



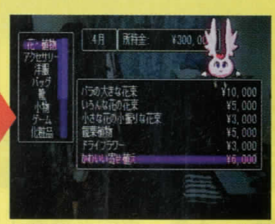
■選定對象後，便選擇約會的整個程序，可根據對象女性的性格、年齡、職業等多方面，去選擇約會的地點(區域&性質)及程序；但要留意一點，玩者只有300000圓可用，每月只會補給30000圓，而每個約會地點及送禮物也需用去數千圓，因此基本上去一次約會也會用去至少10000圓，所以每次約會也要小心理財。



■在選擇約會地點時，可以查看有關該地點的詳細資料，並且有實圖幫助，喜歡去的就帶她去吧！



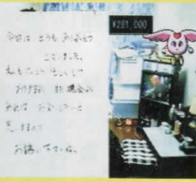
■另外選擇地點時，去每一處地方也會用不同的時間，然而，每一次約會也有不同的時限，所以選擇地點時是不能超過其時限的。



■選擇地點外，也可選約會時送給女性的禮物，由於有十分多種類，因此要小心地選。



■所有事前作業完成後，便正式出外進行約會，在約會時，每到一個地方也會有選擇話題出現，之後還要選適當的回應。





■約會完畢後，對方會送FAX過來，這就是今次約會的評價，只要能通過，就能往下個月進發；相反不合格的話，便需要再次由該月頭重內。

能否在一年後與喜歡的人長相思守？這就是你的命運了。

新GAME



惑星攻機隊

美少女們的戰鬥開始！！

Text：積奇

SLG　製造商：FAMILY SOFT　發售日：6月25日
售價：5800日圓
MEM　PlayStation

前言

這個PC-FX的育成戰略SLG正式於PS上登場了！遊戲的目的便是培育軍隊內的四名美少女，指揮他們進行戰鬥。和PC-FX版一樣，人物設定會交由石田敦子負責，而這個PS版亦會加入很多新繪的插畫啊！！

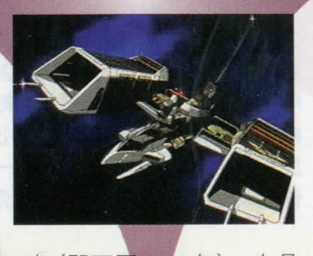


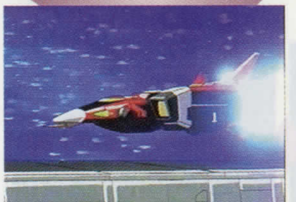




STORY

宇宙歷0090年（即西歷2090年），雖然人類成功把太陽系中的第四惑星，火星，變成一個適合人類居住的生活環境，可是另一方面，亦同時把戰爭的火種帶來了。「火星政府」與「火星企業連邦」，便是這兩大勢力於火星上散播戰爭的火花。





宇宙歷0096年（即西歷2096年），有見及此的地球「國際連邦」介入調停，除後決裂。於是地球連邦便派出「地球國連宇宙軍」進駐火星，而這3大勢力於火星內的戰爭亦變得白熱化，其後亦發生了第一次的惑星戰爭。

宇宙歷0097年（即西歷2097年），火星一帶終於爆發了一場大規模的宇宙戰爭。「火星企業連邦」憑著其私人部隊「MAPT」成功把「地球國連宇宙軍」瓦解了，而「火星政府」亦藉着其艦隊的優勢，成功的掌握了「制宙權」。一星期後，地球國連宇宙軍的戰力大幅的撤離了火星，和解亦成立了。失去了大規模軍備的「地球國連」，設立了以小數精鋭見稱的特殊部隊。

玩者所扮演的便是被派往火星「地球國連宇宙軍」的特殊部隊的其中一人，由於在騎兵戰鬥中身負重傷，於是便於火星的宇宙機地療養，直至傷癒時，被機地的司令官召見，打開了司令官的門，遊戲亦正式開始……。



精彩的動畫

除了Opening的動畫外，於遊戲內隨所插入的動畫亦十分之多！除了PC-FX版的動畫完全移植外，PS版重新繪製的動畫的質素亦十分高啊！！



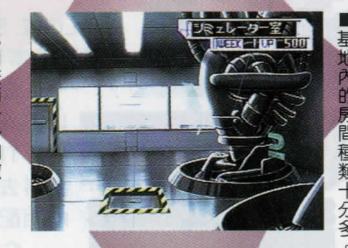
■於遊戲內的動畫部份有很多是新畫的呢！

AVG部份

遊戲內的AVG部份將會圍繞基地和艦艇之內，於各個房間內進行不同的事情，而時間亦會隨玩者的各種選擇而轉變，要注意啊！



■地圖畫面十分細緻。



■基地內的房間種類十分多。

育成部份

除了和角色們交談外，遊戲內主要的部份便是育成了。於項目選定畫面內可設定四名女孩子於該週內所作的訓練，而訓練亦分為操縱、射擊、格鬥等6項。



■育成部份的選擇。　■一看便知成果了。　■也會有育成後的報告。

SLG部份

育成的主要目的便是於這個SLG部份時應用了，由玩者操縱着各機體，於戰略畫面時完成該版的條件便可過關。



■SLG的部份是回合制的。



■敵人來襲了！



SLAYERS ROYAL





魔劍美神於PS上登場了！

神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅
©1997,1998角川書店／ESP

RPG　MEM
製造商：角川書店／ESP
發售日：6月25日　售價：5800日圓
PlayStation

遊戲內容

這個PS版SLAYERS的系統會沿用之前推出的SATURN版，當然，除了故事和各方面也完全移植外，這個PS版更追加了SATURN版所沒有的迷你遊戲，而且遊戲內的動畫部份和各方面也強化了，遊戲的完成度亦增加不少。



■內容和戰鬥系統等也是移植自SATURN版。



■動畫部份強化了不少。

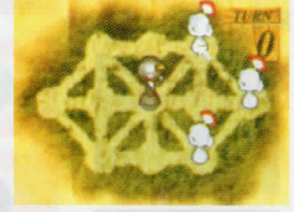
PS版的新要素

這PS版的SLAYERS和SATURN的最大分別便是遊戲內加設了多種類的迷你遊戲！可是不要以為遊戲一開始便可以玩到，因為這些迷你遊戲是會安排於進行遊戲時出現，全部共有7種類，完成不同的遊戲對角色的能力值也有著一定提升。另一方面，雖然這些迷你遊戲只會在遊戲中出現，但是只要玩者能完成遊戲，於MENU畫面便會出現「OMAKE」，不用說，只要是曾於遊戲中玩過的迷你遊戲也可於這裡玩到。



KNIGHT & MONSTER

個十分簡單的遊戲，玩者操縱的是3隻白色的棋子，而電腦的便是黑色棋。玩法是把電腦一方的黑棋追趕至最左手面便會勝出，可是這遊戲也是有限制的，電腦的黑色棋是可以作出上下左右移動，可是玩者一方的白色棋是不可以向右方移動的，要注意啊！



SLOT MACHINE

是一個類似老虎機的遊戲，只要成功把三個相同的頭部於中央連成一線便可得到高分數（當然直和斜也可以啦！）。而「出席」這個老虎機的面孔將會有莉娜、加奧利、那咖、亞美利亞、積加迪斯、茜菲路和拉古7人。



VORACITY BATTLE
（莉娜和加奧利的大食競賽）

遊戲內玩者會操縱着莉娜，和加奧利進行一對一的食量勝負。不同的器皿對應不的按鍵，當二人同時向着同一個器皿出「叉」時，玩者便要連打按鈕來和加奧利決勝負了。



GRAND ROTATION AMERIA
（亞美利亞大回轉）

今回的主角便是亞美利亞，要做什麼呢？可以說是和奧運會的高台跳水一樣，亞美利亞將會於一橦極高的建築物上跳下來，當然不是這麼簡單啦！於墮下的期間，配合不同的指令來作出高難度的動作便是重點所在。不用說，難度愈高，所得的分數自然愈高，而於這個「花式表演」的期間共有3次指令入力的機會，你可以把握得到嗎？



NAGA OF A LOUD LAUGH

平時喜歡發出高尖笑聲的那咖，這個遊戲確是為她度身訂做。遊戲內有一個代表著她肺活量的圖，只要順著次序按下按鈕，那咖的肺活量便會增加，當然，肺活量愈大，那咖所能作出的笑聲便會愈長愈響亮了。



SLAYERS QUIZ

在眾多迷你遊戲之中，這個可說是最難勝出的了。遊戲玩法十分簡單，純粹是問答形式進行（當然全部也是和SLAYERS有關！），可是你意為簡單便錯了，因為這個遊戲內所問的問題全部共有100條！而且可以犯錯的次數只有2次，又有時間限制，任何一樣「衰」了也會Game Over。



LINA VS ROBBERIES SP

玩者今回操縱的是莉娜，向着「攻到埋身」的盜賊和木桶迎擊便是遊戲的目的。遊戲內莉娜只可作出左右兩方移動，而擊中的木桶是可以反彈回盜賊身上，十分刺激。



POITTER'S POINT 2~SODOM之陰謀

投擲的樂趣！！

ACT　MPLY　OFFICIAL PRODUCT　MEM

製造商：KONAMI　發售日：發售中　售價：358港元
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK　對應DUAL STOCK

PlayStation





《POITTER'S POINT》這遊戲相信有不少玩者都曾聽過或玩過，而現在玩法這麼特別的遊戲終於推出其續集。在這遊戲中共分為みんなで遊ぶ、ポイポイカップ、チーム戰和遊戲說明四個模式：

みんなで遊ぶ



在這裏玩者可以和朋友一起進行四人同時對戰，亦因這樣玩者的投入度增加了不少，而在這個模式共有五個基本比賽場地（如果玩者想熟習這遊戲玩法的話，這裏可算是不錯的地方）。

ポイポイカップ



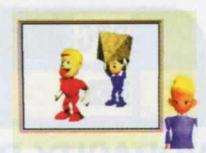
在這模式裏，玩者將會以單人方式進行遊戲。玩者在這裏需要在不同場地進行十一比賽（即是這個模式共有十一個比賽場地），來奪取冠軍獎金—＄30,000,000，首五場是予選、然後五場就是正式比賽，最後的一場當然是冠軍戰啦！為了取得冠軍，玩者就要努力！努力！如果玩者在途中離開這個模式的話，玩者亦都得到應有的獎金。

チーム戰



チーム戰是一個需要兩人進行的模式，玩者除了可以和朋友一起進行這模式外，還可以和電腦一起進行，而他們就是玩者在這裏的PARTER，二人需要不斷和電腦所派出來的隊伍比賽，如果玩者能夠贏取愈多隊伍，獎金亦都會愈多。

遊戲說明



這個遊戲說明對於一些不明白這遊戲玩法的玩者來說，真是一個必到的地方，因為這裏的講解會讓玩者得知遊戲的玩法和遊戲重點等。

多局定輸贏



在這個遊戲裏，每一次比賽都會進行多場戰鬥。在進行途中，玩者需要不斷拾起STAGE內的ITEM，再將其投向對手，令對手受傷，除此之外，玩者還可以使用絕招來攻擊對手。在時間完結時，電腦會以角色的體力來決定哪場比賽誰取得了勝利，最後電腦就會以DIRECT HIT POINT、ROUND POINT、LUCKY POINT和TECHNICAL POINT來分出整場比賽的勝利者。

登場人物的增加



這個《POITTER'S POINT 2》中，可選人物會比前作七位角色多出了九位，亦即是說這遊戲共有十六個角色，當然他們各自都擁有不同的能力，所以玩者要小心選擇適合的角色來進行比賽。

買手套





當進入這遊戲的ポイポイカップ後，玩者就可以在這裏購買到自己需要的手套，這是因為使用不同手套就會有不同的絕招效果。玩者除了可以在這裏購買手套之外，還可以將已購買的手套拿到隔鄰的櫃檯進行改造工作（不過價錢就…哈！哈！），當手套的改造工作完成後，那對手套的攻擊範圍和攻擊力都會增加了很多。

ITEM

岩石



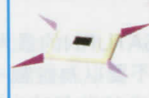
岩石會有大、小兩種SIZE，不同SIZE的岩石將會有不同的攻擊力。

導彈



導彈亦都有大、小兩個SIZE，不同SIZE的導彈將會有不同的爆破威力，而它們會有連爆效果。

ITEM BOX



當它被投擲後，就會有回復體力的ITEM、HEART和定時炸彈等出現。

補給



當STAGE上的ITEM被破壞時，這部機械將會不斷進行補給工作。

球球效果



RED BALL
在一定時間內速度增加



BLUE BALL
在一定時間內減低活動能力



FLASH BALL
精神能量回復

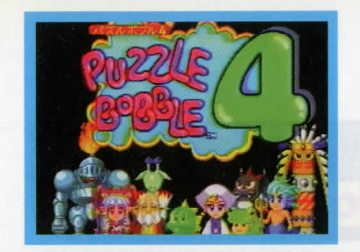


BLACK BALL
定時炸彈（在一定時間內爆炸）



HEART
回復一定體力

LUCKY HEART
幸運點+2





パズルボブル4

PUZZLE BOBBLE 4

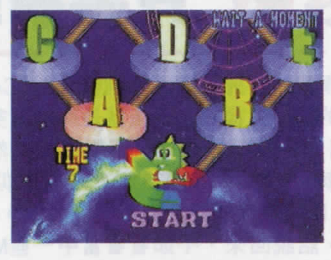
TEXT：怪傑

OFFICIAL PRODUCT

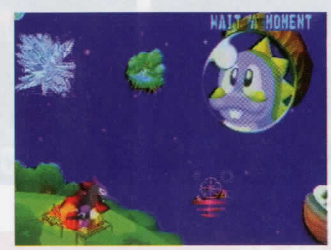
PUZ	製造商：TAITO	發售日：8月6日	對應DUAL STOCK
2P	售價：270港元	容量：CD-ROM	PlayStation

泡泡龍又再出現！

《PUZZLE BOBBLE 4》這個街機遊戲將會移植到PlayStation上。在這遊戲裏繼成了之前作品的模式，例如：前作《PUZZLE BOBBLE 3DX》大受好評的CHALLENGER MODE和可以讓玩者創作的EDIT MODE等等，而這遊戲裏會跟街機一樣增加了兩個新系統。







新新新系統

今次《泡泡龍》的第四集，將會增加了「滑輪」和「連鎖」兩個前幾集沒有的新系統。這兩個將會使這遊戲更加刺激和令玩者興奮萬分。

滑輪

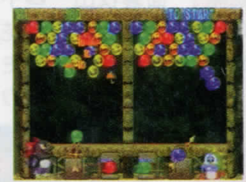
滑輪系統就好像一種天秤的東西。在進行遊戲時，玩者可能會發覺有一些STAGE出現了右圖的玩法。玩者可以從右圖看到一個由兩個滑輪和一條麻繩組成的天秤，在麻繩的兩端各自吊着一堆相同數量的寶珠，當玩者射一顆到其中一端時，變得較重那一端就會隨隨落下，所以很容易就此輸掉。這個系統最重要的是要怎樣平衡兩邊的寶珠重量，以及需要怎樣才可以消除兩邊的寶珠。

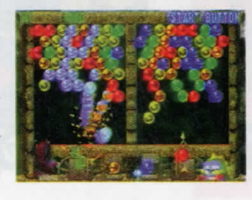




連鎖

連鎖系統就是消除效果不斷地持續。在進行前作的《泡泡龍》時，玩者需要不斷地將寶珠射向相同顏色的寶珠旁，令這些寶珠連成三顆時得以消除，不過每次只可消除一組，而今集的連鎖系統就能夠做到一顆寶珠，同時將數組寶珠消除。出現的方法非常簡單，只要在一些掉下來的寶珠裏有一顆和其中一組的顏色相同以及將可消除時，寶珠就會自動飛上那組相同顏色寶珠旁而將其消除。如果玩者懂得利用這個系統的話，分分鐘可以將大部份或甚至全部的寶珠一次過消除。





新登場人物

在每一集《PUZZLE BOBBLE》裏的CHARACTER都是不同(除了主角)，今集當然亦不例外，增加了九位初次登場的人物，每一位都是擁有不同性格和背景的人物，而他們的攻擊方式亦都會有所不同，所以玩者可以從十位人物中選擇一位適合自己使用或是自己喜歡的。以下是遊戲裏其中的四位登場人物。



她是高貴皇族的公主，而她是非常喜愛自己的星球，不容許星球被弄髒。

牠是一隻孤獨又懦弱的龍。牠為了擊敗泡泡龍，而產生了競爭心。



アルカネット

デビルン

クルル

クリオン

她是一位活潑可愛兼喋喋不休的女孩子。她負責守護夜間的星星。

在布公仔星居住的クルル是一位無所事事的嬰兒，而他的頭腦就……



OFFICIAL PRODUCT

STG	製造商：NAMCO　　發售日：8月6日 價格：328港元　容量：CD-ROM　對應GUNCON
2P	PlayStation

TEXT：怪傑

什麼遊戲只要射!!

這遊戲是大受歡迎的《Gun Bullet》續集。在這遊戲裏共有五個模式，首先是讓人感到暢快的「CASTLE OF GUNBARL」，這模式有可以單人挑戰、兩人同時對戰和以有限生命力來通過數十個遊戲的「耐力」模式。然後就是可以讓多達八位玩者一起玩玩的「PARTY PLAY」，在這裏玩者可以以「TOURNAMENT」、「TEAM BATTLE」和「攻陣」方式來進行對戰。當然還有給玩者練習的「TRAINING MODE」，玩者可以選擇一些喜歡的版數來進行練習。最後的模式就是和前作「QUEST MODE」類似的「THEME PARK MODE」，玩者將會以RPG形式來進行這個模式(當中有POWER UP系統)，主要目的就是找尋行蹤不明的公主。在這遊戲裏，共有70個不同玩法的MINI遊戲，其中有45個是由街機移植的，而其餘25個是原創的。話說回來，不如看看當中一些MINI遊戲的玩法。













玩玩新遊戲

一起計計數

玩者需要以最快的速度計算電腦給予的數學題目，這個主要是考考玩者的計算速度。



打字考英語

電腦每次都會在顯示屏中打出一個未完整的英語單字，玩者要以最快的速度射擊鍵盤的字母令其變成完整便可，這個主要是考玩者的準繩度和英語能力。



幫你除鎧甲

玩者需要利用射擊來幫助博士除掉身上由多件配件所組成的鎧甲，這個主要是考玩者的射擊速度。



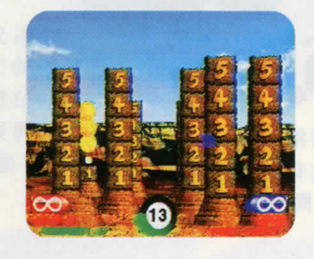
齊來練射靶

玩者需要射擊畫面中不斷改變位置的槍靶，在槍靶上會有不同的分數存在，這個主要是考玩者的準繩度和反應。



擊毀石塔

在畫面的數座石塔上刻了1-5的數字，玩者需要由5開始順次序將石塔擊毀，這個主要是考玩者的準繩度。



殘缺的藝術品

在畫面中的油畫會出現一個殘缺的藝術品，而玩者就需要令一些在運輸帶上的藝術品變成一樣的殘缺，這個主要是考玩者的準繩度和集中力



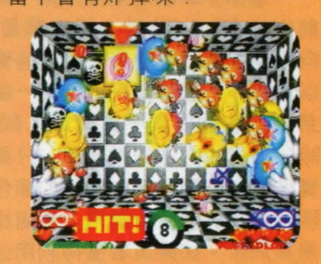
找找不同的地方

玩者需要在上下分割的畫面裏找出一些不同的地方，例如：上畫面的花朵變成下畫面的車軚，這個主要是考玩者的觀察力和集中力。



射東西

畫面裏會有一雙手將所有物件不斷地拋來拋去，玩者需要將那些物件全部擊毀，不過當中會有炸彈喋！





SLG	製造商：SME	發售日：7月16日
MEM	售價：296港元	記憶：1 BLOCK

PlayStation

JINGLE CATS

充滿愛和友情的遊戲

模擬遊戲相信玩者都玩過很多，但各玩者又有否玩過養貓兒的模擬遊戲呢？而《JINGLE CATS》就是這樣的遊戲。在遊戲進行時，玩者不但需要飼養牠們，還要幫助玩者所選擇的主角貓兒去追求牠心儀的對象，這麼新鮮的玩法相信會玩者樂而不疲。



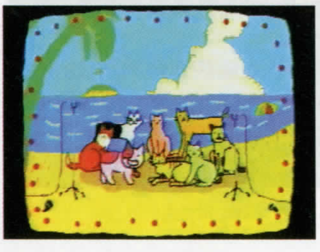


告白

在遊戲開始時，玩者就要盡量令主角和牠的對象彼此相愛(即是說玩者就是愛神一丘彼特，但玩者需要做的是簡接令牠們相愛，並不是直接的)，但又怎樣令牠們相愛呢？方法十分簡單，玩者就當作牠們是自己家中的寵物那樣，照顧牠們便可以，但當中最重要的是經常令牠們在一起，以及多些利用遊戲來令彼此的感情增加，當牠們的愛情度增加時，畫面上的那一條愛情棒亦會增加，而在SPECIAL TIME的時候，玩者亦都可以利用玩具令牠們一起進行玩耍，這樣就可以令牠們的愛情度增加得比平時為多。在遊戲進行期間，玩者請不要忘記洗澡和飼養食物等事情。當雙方的愛情棒都爆滿時，主角就可以向心儀對象告白。

當主角成功的時候，即是玩者將STAGE CLEAR了的意思，最後所有貓兒將會高歌一曲作為禮物送給這對戀人。玩者請細心聆聽這首歌曲。

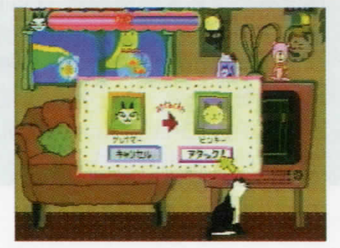












貓貓選擇

在遊戲裏共有九匹貓兒，牠們在畫面中已經被分開了性別(女上男下)，每一匹貓兒都有各自的性格和喜歡吃的食物等。當玩者選擇一匹貓兒後，就可以選擇那匹貓兒的戀愛對象(每一匹貓兒都是不同的)，而在畫面右下角的那匹貓兒是這遊戲的隱藏貓兒。





ICON介紹


揪着
十分方便將貓兒揪到浴室幫牠們洗澡，不過貓兒並不太喜歡這樣捉起牠們。


食物
在一天裏，玩者應該給牠們數次食物，不過注意不要連續給牠們。


小貓草
當兩匹貓兒在一起的時候，可以突然拿出來和牠們一起玩。


掃除
當房間被弄髒了或用品被打破時，玩者當然要打掃一下，這能給予貓兒一個舒適的房間。


撫摸
貓兒被撫摸的時候，牠們會感到很開心，這樣會令貓兒對玩者的好感增加。


玩具
在SPECIAL TIME時，玩者可以拿一些玩具貓兒玩，從而增加牠們的愛情度。


LOVE ATTACK
當雙方的愛情度增加至爆滿時，玩者可以令主角向牠的對象告白。


STATUS
這個ICON會顯示貓兒當時的狀態。玩者可以在這個ICON中看到登場貓兒對玩者的信賴度。


OPTION
這個是遊戲中的OPTION ICON，當中玩者可以進行SAVE工作。

By: Agent X · Glen



頭文字D
公路最速傳說

RAC　MEM　製造商：講談社　售價：5800日圓　SEGA SATURN

基本操作

方向鍵	方向		
A/C	加速	Y	視點選擇
B	減速	L	Shift Down
X/Z	Drift鍵	R	Shift Up

視點

比賽時，遊戲總共提供了3種不同的視點予玩者選擇，包括：車後視點、車內視點和遠距視點。而由於遠距視點比起其他視點更能清楚顯示前方路面的情況，所以若是初學者的話，筆者便建議大家不妨選用遠距視點，以方便作出更快的反應。



■ 車後視點。



■ 車內視點。



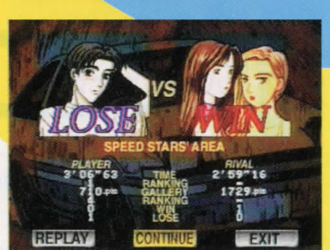
■ 遠距視點。

Time Attack Mode

和時間競賽的模式，故此玩者可以用來考驗下自己的駕駛技術。不過，在賽車及賽道方面，則只能使用在Scenario模式中已戰勝對手的賽車及賽道。因此，只要玩者打爆遊戲一次，便可使用所有的賽車及賽道了。

Battle Mode

玩者可以在此模式中，選擇一名對手進行比賽。當然在賽車及賽道方面，則只能使用在Scenario模式中已戰勝對手的賽車及賽道。不過，此模式雖名為Battle Mode，但是卻不能用來作雙打對戰的。



模式一覽

Scenario Mode

此為遊戲的故事模式，而每次比賽之前或之後，都會加插一些動畫以交代劇情。基本上，玩者只需要不斷戰勝對手，便可以一直至爆機。不但，對手的實力亦一個比一個強，故此要觀賞爆機畫面的話，便是有待玩者的駕駛技術了。

■ 比賽前會有劇情交代。



■ 對手表情會因應兩車間的距離而出現變化。

Try Drift!!

此模式主要是讓玩者作為練習如何使用「Drift」技巧，當中雖然只能夠使用主角的賽車，不過，在完成賽事之後，主角便會為玩者的表現作出評價。至於在練習的時候，電腦會根據玩者使用「Drift」技術的表現來給予一定的分數。



■看見這標誌便立即按「Drift鍵」。

Gallery Point

此遊戲和其他賽車遊戲不同之處，就是當中特別增設了一個名為「Gallery Point」的額外計分方法：每當玩者使出「Drift」技巧而沒有出現任何碰撞的話，Gallery Point便會增加。不過，若果發生碰撞的話，便會立時被扣分。

遊戲增設這計分法，主要是希望玩者能夠多多利用「Drift」技巧來過彎。此外，加上特別設定的「Drift鍵」，令玩者可輕鬆簡易地隨意使出「Drift」技術。因此玩者便可以根據各彎的大小，來使出不同的華麗過彎技巧。



SLG | MEM

製造商：Media Works　　發售日：10月22日預定
售價：5800日圓　　記憶：未定

PlayStation

*圖片屬開發中畫面

星之丘學園物語　學園祭
令人忘懷的回憶，難以再現的時光
一切由轉校開始～

By: Agent X · Glen

由飯島弘也負責人物設定，及邀請了大量聲優(例如：光本千珠、永野愛、前田愛等等)為遊戲人物進行配音；加上人物表情會因對主角(玩者)的好感度而出現變化，令遊戲充滿了一份獨特的魅力。

「星之丘學園」一



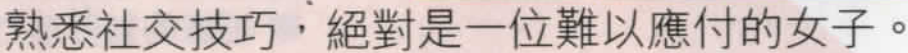
剛剛轉校到「星之丘學園」而成為2年A班一員的主角(玩者)，正為下月將舉行的學園祭而努力。由於「星之丘學園」在數年前才將女校變更為男女校，所以學校中男生比率便較少。主角在籌備學園祭中，結識到不少朋友，而且當中有一位更是主角的……。

遊戲中，玩者除需要令學園祭完滿地舉行之外，更要向主角心儀的女子進行表白。在熱鬧繽紛的學園祭中，身為主角的你，將會遇上意想不到的事情，究竟在你心目中最重要的人是誰呢？

部份人物介紹

雪柳奈瑞菜(Nazuna Yukiyanagi)

出生日：23/10
星座：天秤
血型：A

2年生，學校宿舍委員。學業和運動樣樣皆精，故是學校中的超級優異生。性格文靜，

熟悉社交技巧，絕對是一位難以應付的女子。

水澤翔子(Shoko Mizusawa)

出生日：3/5
星座：白羊
血型：O



2年生，學生會副會長、班委員。現為學園祭的實行委員之一，勤奮而且充滿責任感，非常踏實的女子。為人性格倔強，但這是否只為掩飾的內心軟弱嗎？

日向照美(Terumi Hyuga)

出生日：28/1
星座：水瓶
血型：A

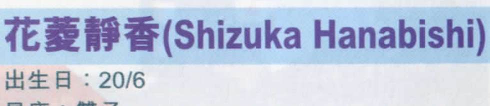


3年生。從外表行為看來，她真的是3年生嗎？其天真無邪的性格，加上燦爛的笑容，早已告訴你她是一名樂天派的小女孩？！

芙蓉瞳(Hitomi Fuyou)

出生日：24/12
星座：山羊
血型：A

2年生。體弱多病的少女，而且不是主角的同班同學。不過，是否真的因此便連向她問好的機會也沒有嗎？



花菱靜香(Shizuka Hanabishi)

出生日：20/6
星座：雙子
血型：AB

1年生。喜愛閱讀，常常沉醉於書本中的世界，拒絕現實的女子。性格害羞的她，似乎對自己欠缺了一份自信。





新GAME By: Agent X · Glen



SOC 製造商：NAMCO 發售日：98年11月預定
售價：未定 記憶：未定
2P MEM PlayStation

*圖片屬開發中畫面

第一身視點，真正落場比賽的感覺！！

一般足球遊戲以第三身視點來比賽，一方面令玩者及旁觀者有一種在電視上看足球比賽一樣的感覺，另一方面也讓玩者可完全在畫面上清楚知道球場上的形勢，方便玩者進行攻擊或防禦。

不過，這視點卻有一個難以解決的問題，就是沒有了一份臨場比賽的實感。當中玩者控制場中球員比賽，感覺就如控制一群扯線公仔那般；可以說，這根本不是球員在場中比賽的感覺。

因此《LiberoGrande》的第一身視點，便重新令玩者感受下成為球隊一員的真正滋味。由於這主觀式的視點，令玩者難以清楚得知球場形勢，故此便更需要玩者的個人突破技術和對球賽的閱讀程度了。

幻想一下自己是球場中的一位隊員，當球在腳下時，你會自己進行個人突破？還是傳球後立即走位呢？由於玩者並不能完全控制其他隊友(因玩者只是球場中的一名球員)，所以如果你是前鋒而不經常走動的話，便只能在整場比賽中「行行企企」，而這亦是《LiberoGrande》最為吸引的地方。



■ 遊戲裡你只是隊中的一名球員。



■ 你相信隊友？還是來齣自編、自導、自演？

■只要隊友成功攔截，你就向前衝吧！

新視點，新感覺

原為業務用的足球遊戲《LiberoGrande》，終於決定將會移植到PlayStation之上。這個以突破性的第一身視點來比賽，打破了一般足球遊戲(第三身視點)的範疇，為未來的足球遊戲創下了一條全新的道路！

華麗的過人技倆

在PlayStation版中，將和業務用版本一樣，保留了大量華麗的過人技巧或射門動作。當中玩者只需要以方向鍵再配合不同的按鈕，便能夠使出倒掛、撞牆甚至凌空窩利等技巧。



■ 細緻的射罰球方法。

PlayStation 版新增模式

由於遊戲使用了第一身視點，因此在「對戰模式」中，將會把畫面以左右分割方式出現。此外，遊戲中亦保留了「協力模式」，以讓2位玩者合作來挑戰電腦。不過，今次PlayStation版將會出現2個業務用版本沒有的模式，就是：「杯賽模式」(Cup Mode)和「練習模式」，加上遊戲將會對應Dual Shock震動手動，令這版本比起業務用版本更有趣和刺激。



■ 世界杯模式。

■ 勝利的一刻！！

大幽靈屋敷～濱村 淳之實話怪談～

幽 靈 怪 談 大 集 合 ！

文：積奇

© 1998 VISIT

AVG　製造商：VISIT　發售日：7月2日　售價：4800日圓

MEM　PlayStation

遊戲內容

遊戲內玩者所扮演的是一個想往幽靈屋做兼職的少年，所謂的幽靈屋，當然不是說着玩，因為遊戲內玩者要先接受屋主「濱村 淳」的測試，一個又一個的離奇怪談，看你所作出的反應，他便會決定你有否資格於這間幽靈屋兼職了。

精彩的動畫

雖然遊戲內所表現的大多數畫面也是硬照，但當中不可不提的便是那精彩的動畫了！一面和濱村　淳對話，一面進行遊戲，而每當玩者移動時便會以動畫來表達了。除了普通的移動外，一些突如其來的陷阱也會以動畫來表達，千萬要小心啊！



■遊戲內隨所載入的動畫十分多。



■步行亦會以動畫來表達。

迫真的效果音

於各個講者說其故事時，除了有彷如真實般的圖片表達外，其效果音更是一絕。一些細微的聲音如腳步聲、水聲和開門聲等均會迫真的表現，其真實感亦會大大提升！



■這個雪山上有的便是風聲。



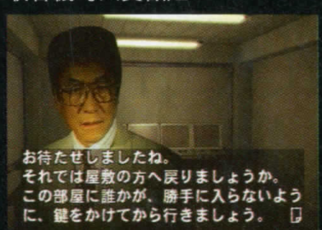
■幽靈出現時的效果音……。

濱村 淳是誰？

身兼會議主持、DJ和電影解說，於京都出身和接受教育，畢業於同志社大學文學部。於國立和歌山大學擔任經濟學部講師而成名，其獨特的言語於電視和收音機均大受歡迎。



■這個陰沈的人便是濱村 淳。



■如導遊般伴着玩者。

幽靈屋敷

於這間陰森森的大屋內，不但陳設極其古怪，就是各個房間的設計亦十分恐怖。而當中等待着玩者的便是一個接一個的怪談故事，濱村 淳為了考驗玩者是否有資格於大屋內做兼職，會一面行一面問玩者問題，亦會談及一些靈異事件，也會介紹一些於大屋內工作的人給玩者認識，當然這些人也是怪裡怪氣的。



■大屋內充滿着奇怪的氣氛。



■愈行愈恐怖，怎辦？

各式各樣幽靈怪談

除了「伴遊」濱村 淳會說一些怪談給玩者聽之外，他所介紹的屋敷內的工作人員亦會向玩者大談幽靈怪談。這些怪談大至上分為兩類：

■全口述的故事。

■也有動畫的表達。

口述回憶

演說者會以圖片表達其遭遇，加上口述說明，更甚的更會有一些動畫表達劇情，務求使玩者感受到和他一樣的心情為止。

文字表達

顧名思義，於講者陳述其故事時會以圖片加上文字來表達。而當中的圖片有些是活動的，一些突如其來的畫面也會於這時出現。



■文字表示時的畫面。

■圖片也是活動的啊！

實話怪談集

這個可說是一個Replay模式，只要把遊戲的進度儲存，於這裡載入便可重溫聽過的故事了。

■可重溫聽過的故事。





VIRTUAL競艇98

給你知道競艇的精神與迫力！！

文：積奇

RAC MEM
製造商：日本物產株式會社
發售日：7月2日　售價：6800日圓
PlayStation

前言

競艇選手的世界化成PS軟件登場了！這個《VIRTUAL競艇98》利用了次世代的3D技術，是一個富有立體感的賽艇遊戲。玩者所扮演的是初次參加賽艇比賽的選手，目標便是於日本著名的「SG8」大賽中奪標。遊戲分為錦標賽、SPECIAL RACE和教學課程3個模式，喜歡賽艇的朋友一定不要錯過啊！！

■ 與實際比賽十分相似。


■ 3D的比場環境。

賽事出場

這個錦標賽模式內，比賽會每月進行一次，為期4日，每日6場。而玩者會依照比賽日程來進行指定的賽事，亦有權選擇該場賽事的出場與否。於每月比賽前均要依賴聯合會的辦事處來辦理玩者的出場手續，玩者有權選擇該月份的賽事參加與否，當然，欠場太多對SG等高獎金的大型比賽的出場資格會有影響。


■出場與否全由玩者決定。


■真正的比賽十分刺激。

錦標賽模式究竟是什麼？

遊戲內的主要模式．錦標賽（ペナントレース），除了是正式比賽的場所外，更是選手們開賽前進行訓練的地方。遊戲開始後，於研修所入會便可踏出第一步。


■正式入會後便可開始。

實技測驗

所謂實技測驗，主要的目的便是和教官進行一對一的實際比試。測驗進行會以比賽的規則為基本，而這個測驗亦共有3次之多。雖然全部輸了也沒關係，但只要3戰全勝便會有特別的獎勵。於這個測驗中途失敗了是可以看Replay的，這樣一來對自己所犯的錯誤亦會有進一步的了解了。


■測驗共有3次。


■與教官進行一對一的比試。

SPECIAL RACE

這個Special Race（スペシャルレース）模式，可以供玩者任意對賽艇的摩打和資料等進行改動，是一個可以觀戰和實際參與的模式。可於24個比賽場地選出其一，玩者可選擇與名人進行對戰的Dream Match，或任意選出對戰選手的觀戰模式。



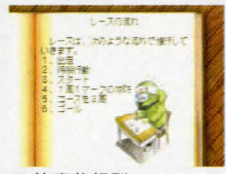
■ 可自由設定資料。


■ 場地的選擇。


■ 可觀戰或實際參與。

有用的教學課程

顧名思義，這個模式（ハウ．トウ．キヨウテイ）可供玩者認識到實際賽艇和遊戲內的錦標賽所要注意的事項。除了可認識到基本知識外，就連專門用語和賽艇場地的介紹等亦十分長盡，對初學者來說實在是一個不可多得的模式。


■ 比賽的細則。


■ 專門用語十分長細。


■ 賽艇場的介紹。



GALAXY FORCE 2



文：積奇

STG 製造商：SEGA 發售日：7月2日
售價：3800日圓
MEM
SEGA SATURN

浩瀚的宇宙任你飛翔！！

GALAXY FORCE 2 是？

繼《HANG ON》之後，被喻為世嘉體感遊戲系列最高峰之作的便是這個《GALAXY FORCE 2》了！這是一個以5個惑星＋最終惑星為舞台的3D射擊遊戲，系統和《AFTER BURNER》一樣，除了有瞭闊的天空供大家飛翔外，這個《GALAXY FORCE 2》更有狹窄的惑星內部考驗各位的駕駛能力，你有信心把這些惑星全數攻破嗎！？

緊張刺激的兩個部份

雖然遊戲只要一味向前飛便可過版，但是只要細心留意便會發現每個STAGE也會分成兩部份。每個STAGE的前半部主要是於惑星上進行(即大氣層與空中的意思)，而後半部則是以惑星內部為主，除了環境較狹窄外，更要顧及迎擊的敵人，直至到達惑星的中央部份進行破壞便可過版。



■舞台的選擇。



■刺激的射擊場面。



■一開始是會於惑星上空作戰的。



■重點便是破壞惑星的內部。

SATURN 的特色何在？

街機版完全移植

這個《GALAXY FORCE 2》較早前推出的《POWER DRIFT》更能表現SATURN的機能，除了能忠實地把街機版各關完全移植外，就連細緻的部份如惑星內部的敵人數量和牆壁的壓迫感亦忠實再現。



■啊！要急轉彎了！！



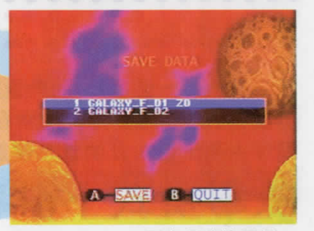
■回轉機能比《POWER DRIFT》更好。

REPALY GAME 模式

記載著玩者本身最佳過版方法的，便是這個REPLAY GAME MODE。和其他同樣擁有REPLAY系統的遊戲不同，因為這個REPLAY GAME模式是可以中途更新的，這樣一來要玩出無人能及的成績並不難啊！(注意這個模式是必須要有MEMORY CARD才可儲存的，要1600個Block啊！)



■可從中作出改善。



■Memory Card要有足夠位置啊！

MODEL PLAY 模式

顧名思義，這是一個純粹供玩者學習的模式。電腦會由第一版開始，完全示範過版的過程，這樣即使對版面不熟悉的，亦可加深印象了。



■由第一版開始。



■只可說一句，不愧為電腦！

REPLAY MISSION 模式

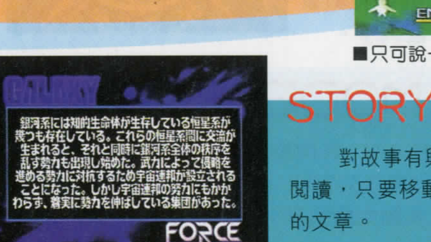
和REPLAY GAME模式相類似，會把玩者最新完成的版面重播。可是每當熄機或觀看完MODEL PLAY後便不可選擇了。



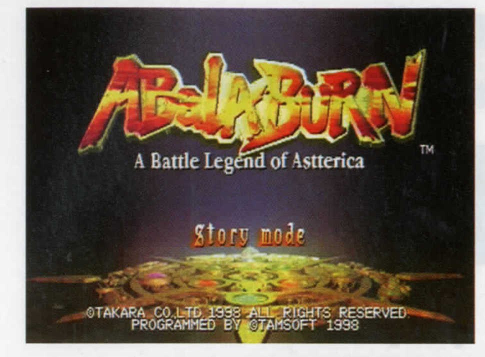
■完成一版後最好立刻觀看。

STORY READ

對故事有興趣的人便可以於這裡閱讀，只要移動方向掣便可選擇要看的文章。



■故事的交代十分長盡。



ABALABURN

3D冒險活劇正式開始！

文：積奇







前言

這個由TAKARA出品的立體AVG，由《鬥神傳》的開發組負責製作，絕對是一個充滿格鬥味的新感覺冒險遊戲。除了背景是完全立體外，就連人物、敵人和各樣裝飾用的物件等也是3D啊！而且遊戲內更設有VS MODE，對喜歡格鬥的朋友而言可說是相得益彰了。



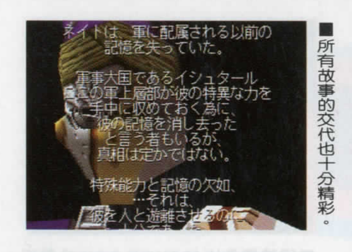


多邊形動畫滿載！

遊戲內以多邊形製作的動畫總時間長度為120分鐘以上！於Story Mode內，故事的進行、Opening、每關途中的內容交代等也全是由多邊形動畫來製作，至於Ending方面更是不用說了。

多種類的魔物們

行用多邊形技術，遊戲內出現的魔物種類全數高達100種以上！！半人魚、大龜、機械人和龍等，各式各樣的魔物也會於物語進行時出現。利用方向掣加上不同按鍵來使出組合技，相信要擊倒它們並不難啊！而且為了迎戰遊戲內的Boss們，擊倒魔物提升經驗值更是必要的。



■所有故事的交代也十分精彩。



■版圖等各樣也是多邊形呢！



■啊！滿地老鼠！！



■隱若看見有條龍和一個半人魚怪啊！

STORY

故事於一個名為「阿斯達尼加」的世界展開。在這個世界內，傳說有一粒有求必應的魔寶石，亦因為這樣，各個主角便為着不同理由而出發，目的當然便是這粒魔寶石了。

■於8名角色中選出一人。

■每人也有著不同身世。

故事模式＋街機模式？

在故事模式的每一關，其實也各自藏了六枚徽章。而這些徽章共有5種，把這些徽章收集，於街機模式時便可以使用對應該枚徽章的頭目角色了。可是如果每一種徽章不集齊六枚的話便沒有作用了，另一方面，如不打倒頭目，第六枚徽章便不能入手。



■可以成功取得6枚徽章嗎？

STORY MODE

於8名角色中選出一人，在阿斯達尼加這個如夢幻般的世界裡冒險，於散佈在這世界內的「八亡」遺跡中找尋魔寶石便是遊戲的目的。不同角色，其開始的故事亦不同，換言之即是有8個不同故事供大家選擇了。

ARCADE MODE

和故事模式完全不同，這個街機模式完全是格鬥的世界。於眾多角色中選出一人出戰，把敵人擊倒便是這個模式的目的。之前也提及，於遊戲內奪得徽章便可以增加這個模式可選用的人，其總數更高達13人，而且每名角色所使用的必殺技也不同啊！！



■充滿格鬥味的選人畫面。



■唔，十分緊張刺激！





HERC'S ADVENTURE

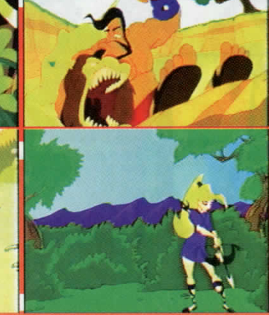
愛與勇氣的大考驗？

文：積奇

ACT	製造商：LUCAS ARTS	發售日：6月25日
MEM	售價：5800日圓	PlayStation

STORY





遊戲的舞台是古代的希臘，於肥沃的大地上開滿了鮮花，葡萄亦因為酒的需要而培植，在這樣的環境下，人們自然健康的成長了。可是有一天，邪惡的影子降臨了這個樂園，死神哈帝斯，把成長之神比路西普利誘拐了。世界內的農作物全部枯死，恐怖的怪物亦隨之而出現。由於水的不足，戰爭亦乘時而起，人類世界可説是混亂一片。

就在這個時候，全能之神宙斯選出了希臘的三個勇者來平定亂世。他們分別是ATLANTA、HERC和JASON，為了取回大地的和平與豐盛的大自然，三名勇者便展開了他們漫長的旅途了……。



■於三名勇者中選出一位。

遊戲形式

和一般這一類的遊戲不同，遊戲內並沒有版數之分，於希臘這片大地圖上，玩者是可以自由前進的。不同地方，遭遇亦不同，而且於途中更會碰見如海皇波士頓這類神樣的人物呢，這回真的可以大開眼界了。



■按Start鍵可觀看玩者身處的地方。



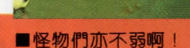
■啊！這不是哈帝斯嗎！？

遊戲人物卡通化

在這遊戲內所有出場的人物的造型均十分卡通化，高如神樣的人物以至低至一隻禿鷹，其造型也是十分有趣和生鬼，而且遊戲內敵人所作的攻擊也是別出心材，有的更是你意想不到的呢！



■十分低死的攻擊法。



■怪物們亦不弱啊！

角色們多彩的動作

角色的基本動作便是行走和攻擊，但除了這些外，亦有抬東西和跑步等特別的動作可以使用。遊戲中按緊攻擊鍵，角色們便會「儲氣」，一定程度後放手便可作出比平時強的攻擊。而遊戲內一些物件甚至動物，也是可以按○鍵來把它抬起的，再按一次便可把它投出作攻擊，而把這些東西抬起時更有機會可以拾得金錢呢(真的賺來不易啊！)！



■只要儲氣便可作出強力攻擊。

■小綿羊亦可抬起。

■有了金錢便可購物。

各式各樣的特殊道具

除了角色們的基本攻擊外，其餘的輔助攻擊便是依靠於街中拾得的道具了，比如茅和炸彈等，利用這些道具所作的攻擊，其攻擊力會比平時大很多。除了攻擊系的道具外，回復體力的道具也是靠拾的。按鍵方面，L2和R2分別是攻擊道具和特別道具的選擇，L1和R1則是使用，十分簡便。



■投出茅作攻擊十分方便。



■不要忘記回復啊！



CROSS 探偵物語 ～纏著7個LABYRINTH～

文：積奇

AVG 製造商：WAKUJAM 發售日：6月25日 售價：6800日圓

MEM SEGA SATURN

你可以成為大偵探嗎？









STORY

玩者扮演的角色，便是遊戲內的主人翁黑須 劍，高中畢業的他，毅然走到父親墓前，決定要成為一流的名偵探。正當他準備離開的時候，一名和他死去的父親有認識的女子美樹夏子突然於眼前出現，知道他要成為名偵探後，不其然說出一些奇怪的話，比如說主角的父親是被謀殺，保險金又有一大筆之類的說話，雖然不知道她是什麼料子，但可以肯定的便是她與整件事有著一定的關係。這名神秘的女子說完這番話後便轉身走了，不負責任的剩下主角一人，亦因為這樣，這遊戲的主角黑須劍便有了更明確的方向了，遊戲亦於這裡正式開始……。

精彩的插畫


■ 遊戲內人物的動作十分多。


■ 這些背景真的可以幾可亂真。


■ 唔，很美麗呢！

以這類型遊戲來說，這個《探偵物語》的畫面確是別具一格。插畫枚數多不用說，加上那幾可亂真的質素，玩者的代入感亦會更加強。除此之外，遊戲內人物的表現並不是單單硬照那麼簡單，於不同的環境和對話的內容之下，所表現出的態度與姿勢亦十分之多，而且一些大頭的畫面更是美輪美奐呢！

完全自由的偵查部份

說到這是一個偵探遊戲，其主打部份當然便是偵查了。當去到偵查目的地時，可移動的範圍完全由玩者控制(只要按L或R便可以了)，而且於每一個畫面內更可以使用游標(**ポインタ**)來做個地毯式搜查，這樣還不夠，每當游標所指的地方有料到時，畫面更會隨之而轉變，務求使玩者有如身歷其境的感覺。



■ 畫面的左右兩方會顯示玩者可行的方向。

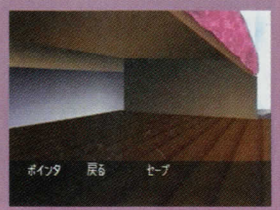

■ 利用游標來調查。



■ 看吧！竟發現了偷聽器。

指令的使用

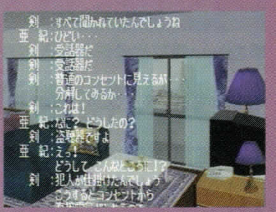
於遊戲進行時的主視窗內，所有玩者可以使用的指令也會集合其中。可是除了「聽取」和「游標」這些常用指令外，一些突如其來的事件也會使指令突然的出現，不同時間，不同地點所出現的指令也會有所不同，各位偵探們於查案時敬請留意啊！



■ 視窗內的指令會隨時轉變。

PLAY BACK

和一般的AVG相類似，這個遊戲也設有文字Play Back系統。對於遊戲內所作過的對話遇有不記得時，這個Play Back系統便大大顯靈了(按Z鍵便可使用)。


■重看對話有時對案件會有一定幫助。



SRPG創作室

BY：格仔衫之男



SLG 製造商：ASCII 容量：CD-ROM 發售日：預定98年9月
記憶：15 BLOCK 售價：5800日圓
MEM PlayStation

前言

遊戲以中世紀的歐洲夢幻世界為故事的舞台，玩者可以隨意地設計出遊戲中的角色、地圖、職業、故事背景和道具等，當玩者製作好後將它們儲存便可以開始遊戲，而最有趣的便是玩者是可以將自己製作出來的東西跟其他玩者交換，這樣便可以為自己創作出來的遊戲帶來更多變化，如果玩者不想花時間去設計，在遊戲中是會有一些樣本可供參考的，不過這一些樣本也可以隨玩者的喜好而作出修改。

遊戲作成系統須知

盡管遊的自由度是十分的寬鬆，但是在遊戲中也有它的守則的，基本上是一些和遊戲系統有關的地方是不可以修改的，而玩者要知道有以下的6點：

1. 遊戲中在戰鬥過後，是會以過版的型式來進行。
2. 遊戲在戰鬥的時候是採用回合制的，在玩者的行動完結後便會是電腦的行動回合
3. 在一個回合內玩者可以移動我方的所有部隊
4. 可以出戰的部隊是有一定的數量限制，而計算的方法便由部隊的大小是計出來，簡單來說即是在一個部隊內只可以有（1個大型的角色/2個中型的角色/4個小型的角色），玩者可以使用以上的其中一種來出戰，大家要小心安排
5. 在地圖上的格子是正方型的，角色的移動是會受制於行動力，而當部隊接觸到敵人便會展開戰鬥
6. 在戰鬥中，角色的行動次序是沒有限制的，玩者可以任意選擇自軍的先頭部隊

■部隊的出陣配置



■每一部隊最多可以有4個角色

設計第一步

要開始屬於自己的遊戲，玩者首先要進行遊戲的種種設定，在遊戲中可以設定的東西有角色、職業、地圖、特別事件和道具，玩者可以設計出自己喜歡的東西。



■角色的能力值

角色設計 設定遊戲中登場的人物。「名稱」、「職業」、「樣貌（135種）」、「初期能力值」和「成長類型」都可以由玩者設定，而且除了有135種樣貌可以選擇之外，還有5種是可以由玩者親自動手設計。



職業設計 角色的職業設定。「職業」、「技能（攻擊方法）」、「外型」和「轉職的分支」都包括在這一項 。



地圖、特別事件設計 除了要決定地圖的大小之外，玩者還要設定在地圖上的東西，如山洞、沙漠和村莊等這些地方，玩者也可以設定在地圖的什麼地方會發生的事，又或者會出現什麼敵人。而會影響戰鬥的地形效果也可以設定，令遊戲更具戰略性。當然遊戲中的「背景音樂」「勝利•失敗條件」和「特別事件的內容」都會由玩者來決定。

道具設計 角色可使用的道具。「道具名稱」、「種類（武器或魔法等）」、「價值」和「使用次數」這一些資料在設定的時候是不可以缺少的，不知道遊中可否製作出筆者喜歡的「疾風波襪」和「源氏白飯魚」呢？

■一共有135種以上的樣貌可以選擇。



■你要在遊戲中發生什麼特別事呢？



■這建築物看似是一座神殿啊！

善後工作

在設定了種種不同的事物之後，玩者便可以對遊戲的戰鬥進行設定，例如角色戰鬥時的姿勢、戰鬥效果和戰鬥背景，經過以上的事後，便來到了最後的一個階段了，這便是試玩。在試玩的時候若玩者發展了什麼不完善的地方便可以立即作出修改，務求遊戲達到玩者的理想要求。好了，製作了這麼多的東西，現在便立即試試遊戲吧！

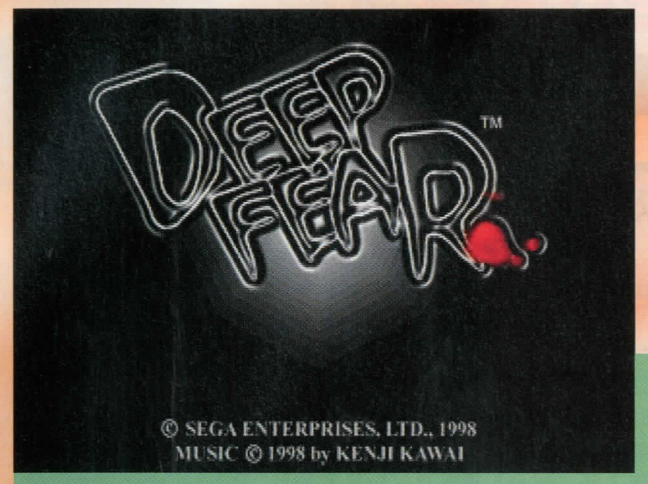


■使用魔法效果的畫面。



■連遊戲的標題畫面也可以修改啊！

TEXT：赤目黑龍



DEEP FEAR
完全流程式攻略第一回



前言

自從在《BIO HAZARD》推出之後，實在有非常多的同類遊戲推出了，不過，大部份也是缺乏水準的作品，然而，這隻《DEEP FEAR》便是比較出色的一隻了，由氣氛以至遊戲性也是相當的出眾，而不同場面的「逼力」絕對不會比《BIO HAZARD》差呢！

攻略開始

故事一切是開始自一個太空梭掉落地球開始……而這個故事的發生地點是在一個名叫「BIG TABLE」的海底基地，而約翰(約翰)便是在這裏新上任的緊急救助部隊(簡稱ERS)的隊長，一天，當他在房中看着死去了的未婚妻的照片時，突然收到緊急通訊……



救出珍納博士

1. 約翰在ERS室之中可以取得「應急KIT」(応急キット)，因為沒有限製取多少，所以可取滿8個為止；同時，記得在這裏SAVE。



2. 這時候應離開房間，到外面的通道(暫時不要由房中的樓梯到下層)，這樣便可以到齊所有地方。



3. 在這層之中只有「會議室」是可以進入的，在之中可以取得「有關人體冷凍保存的報告書」(人体冷凍保存に関する報告書)。





4. 離開「會議室」之後，右轉利用升降機到下一層。



5. 出了升降機直行是通往「DOCKING AREA」的閘口，不過現時正在修理之中。

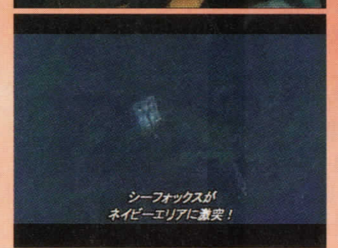


6. 在升降機左邊有一個倉庫，在這裏可以填充子彈，不過現時約翰仍然未有鎗在手，所以……

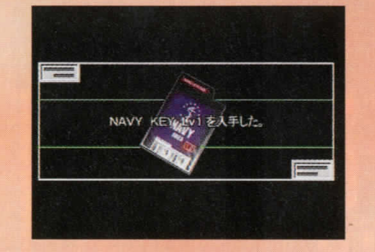


7. 之後便可以到通道盡頭的「E-POOL」(E-プール)，在那裏約翰會被莫基(ムーキー)和施朗(シャロン)戲弄，這時候，正在出動中的潛艇「SEAFOX」，發生了嚴重的意外，竟然撞向「NAVY AREA」之中。





8. 約翰要立刻到2F的「指揮室」(コントロールデッキ)，聽候命令往「NAVY AREA」之中救出「珍納博士」(ジンナ・ワイズバーグ)，在這裏約翰會從海軍上將「昆西」(クランシー)手上取得「NAVY KEY 1」。

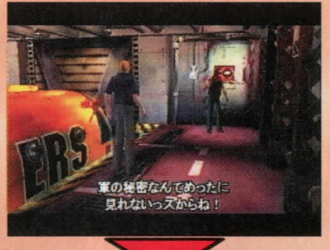




9. 往1F的「E-POOL」會合莫基，乘「LITTLE SHARK」到「NAVY AREA」，在這之前記着要到油筒之上取「空氣手榴彈」(エアーグレネード)。



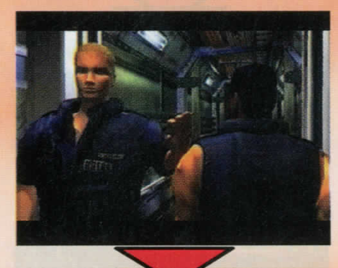
10. 到達「NAVY AREA」2F之後，莫基會取去約翰的「NAVY KEY 1」，然後先行進入。



11. 由正面的門進入基地之中，在門的正面有一個「AIR SYSTEM」的終端機，約翰要在裏開動「AS」，使室內充滿空氣。



12. 由於通道上的冷凍室是不能打開的，所以可以直行和莫基會合乘升降機到上層。



13. 一步出升降機，約翰和莫基便會發現有一個生還者，不過他竟叫約翰將他殺死……之後，這人竟然變成一隻怪物，於是約翰無奈的將他殺死。





14. 殺掉怪物後，約翰應到倉庫補充一下消耗了的彈藥。而且在這裏會見到非常驚慌的莫基，不過，由於是上級的命令，二人唯有繼續完成任務。



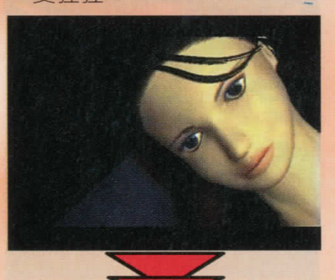
15. 之後沿直行，經過「AREA間接續室」(エリア間接続室)之後，便會到達「潛水艇接續室」，在那裏約翰應先向右轉，在控制室之中莫基會將「NAVY KEY 1」交回約翰。



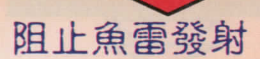
16. 然後，約翰才到左邊，在門前會拾到重要道具——「手榴彈」(グレネード)。



17. 當完成了以上的程序之後，約翰便可以使用剛才得到的「NAVY KEY 1」，通過前方的門，在前方的直巷之中便可以發現珍納博士和在她身邊的一隻猩猩。



18. 只要能成功的救出珍納博士，眾人便會回到「DOCKING AREA」。



阻止魚雷發射

19. 在「DOCKING AREA」等待約翰等人的便是「丹尼」(ダニー)，然而，一言不合，珍納便一個人先去與昆西的房間和他會面。

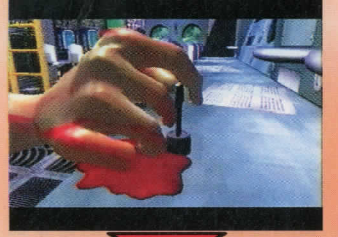


20. 之後約翰便要回到「CCD AREA」，然後到2F中昆西的房間一行。

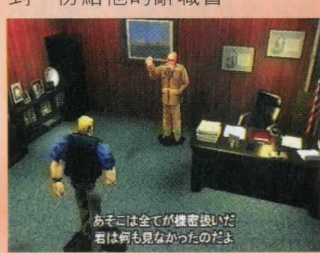


21. 在途中會遇上「狄寶亞博士」(デュボア)，然而在這時候，在失事的「SEAFOX」之中，竟然有一隻血手開動魚雷發射裝備……





22. 約翰到達昆西的房間，昆西竟然要他忘記所見到的事，因為這些人全是軍方的秘密……而約翰在昆要房中會找到一份給他的辭職書……



23. 因為有突發事件，所以昆西便和約翰一同到指揮室，在指揮室之中，約翰見到事情的發生……因為SEAFOX竟然射出聲納導彈，結果，導彈打中了「AIR UNIT AREA」……



24. 因為特殊部隊SEAL仍未到達，所以為了要解除「SEAFOX」之上的魚雷發射，約翰又要再次出發了，而且昆西將3號武器的咭給了他，以便他能在危急情況之下使用。



25. 得到武器咭之後，約翰便可以到這裏的倉庫看看，查看一下現時武器的情況，而且，這時候，約翰可以在地上拾到輔助武器武器的彈匣，取了這種ITEM便可以增加彈數，使裝備了的武器的可生性大大增加。



26. 然後，約翰便可以回到「CCD AREA」的E-POOL之中，莫基會駕駛「LITTLE SHARK」回來接約翰到「SEAFOX」。



27. 來到「SEAFOX」之後，約翰便要離開「LITTLE SHARK」，不過，在離開之前着要在船艙之中取「應急KIT」，當然是取到盡為止。



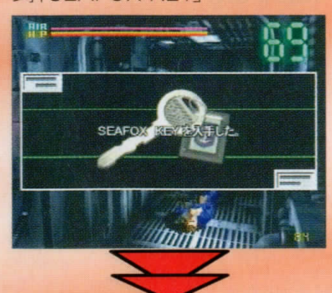
28. 在進入「SEAFOX」後，在右邊有一個補充氧氣口罩的裝置，可是現在約翰仍未擁有，所以沒有用。



29. 而另一邊則有一生還者，這個人會將氧氣口罩的事説給約翰知。而由這個人那邊的梯級向下行的話，只會看到一具被燒焦的屍體。

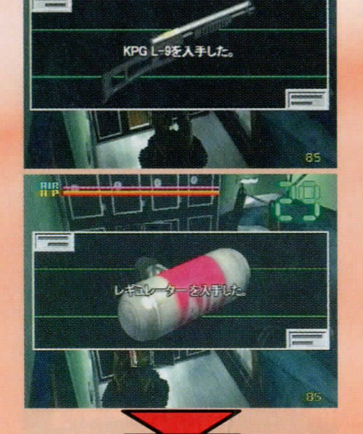


30. 而沿梯再向下行，會到達中央通道，在通道盡頭有另一個生還者，這個人會在約翰面前氣絕身亡，在這人身上會找到「SEAFOX KEY」。



31. 在前面的「士官室」之中，約翰可以補充一下彈藥，而且在這裏有一個金庫，不過因為未取得鎖匙，所以現在仍然未能夠打開。

32. 而利用「SEAFOX KEY」便可以打開另一邊的門，在這「休息室」(仮眠室)之中，約翰可以得到一支在水中非常有用的魚鎗、氧氣罩(レギュレーター)，而在取得道具之後，在背後便會有怪物出現，小心！



33. 而回到中央通道之後，剛才約翰發現死去了的人，亦會變成怪物，而且會向約翰發動攻擊。

34. 而將氧氣罩充氣之後，便可以沿梯進入下方的「魚雷室」，因為這裏已經入了水，所以沒有氧氣罩是不能進入的。在這裏有屍體一件，不過不會向約翰攻擊，而在這人身上會找到輔助武器的匣，而在地上則會找到「滅火彈」(滅火カプセル)，在這裏要留心魚雷發射管的位置，日後有用呢！



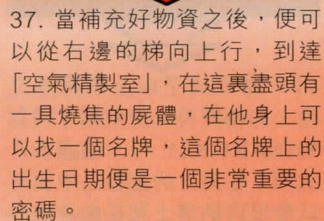


35. 小心！回到中央道之時，在左右皆有怪物出現，記着要手快一點將他們消滅，否則便會……慘！



36. 而如果約翰再次進入「休息室」的話，便會再遇上怪物，所以……

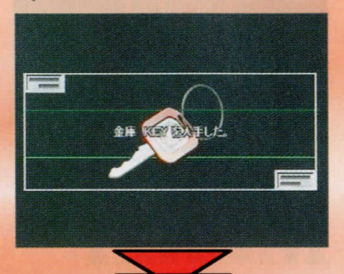
37. 當補充好物資之後，便可以從右邊的梯向上行，到達「空氣精製室」，在這裏盡頭有一具燒焦的屍體，在他身上可以找一個名牌，這個名牌上的出生日期便是一個非常重要的密碼。







38. 最後便可以到上層的「發令室」，在那裏會發現艦長倒在地上，而從他口中，約翰得知要解除魚雷的發射，要用上兩條匙和要密碼，其中一條匙是在士官室的金庫之中，而他會將金庫的匙給約翰，不過，要打開它仍要有副官才知道的密碼……



39. 開啟了金庫之後，再行輸入密碼，便可以取後第2條匙，當約翰再次回到「發令室」之時，艦已經不知去向，而當約翰插上第2條匙之後，由艦長變成的怪物便會出現。



40. 使用手榴彈再加上機鎗的掃射，怪物很快便會被打倒，在他身上會找到第1條匙，這樣便可以終止魚雷的發射。





41. 終止了魚雷發射之後，「SEAFOX」竟然開始滑進海溝之中，而船身亦開始翻側，為了要逃出，約翰要在300秒之內逃到魚雷發射倉，方能安全逃離險境，否則便會「GAME OVER」。





42. 在「SEAFOX」之中，他們救出了一個生還者，不過，他似乎有點兒不對勁……



43. 回到基地後，約翰先離開「LITTLE SHARK」，不過，那生還者開始發生異變，而且更將莫基殺死……



回到CCD AREA

44. 回到「MEDICAL.I AREA」之後，約翰向昆西報告莫基的事，此時特殊部隊SEAL已經到來了，所以現在約翰要先回到「CCD AREA」會合其他人。



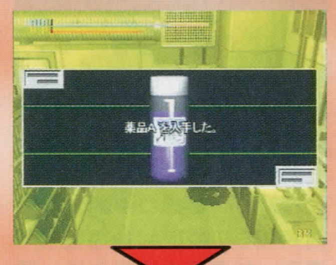
45. 本來，通過倉庫是最快的，但當約翰要通過之時，另一邊的門竟然給上了閘，於是，約翰唯有往2F，希望有通道能回到「CCD AREA」。



46. 在出了升降機前的「T」字路口要特別小心，因為這裏月兩隻怪物在等候着約翰的到來。



47. 在2F的藥品室之中，記着要補充一下「應急KIT」，而且，在這裏還可以找到「藥品調劑師的日誌」及非常重要的道具「藥品A」。



48. 到另一邊的「研究室」，約翰會見到一個研究員，他會告訴約翰關於如何將倉庫那大閘打開的方法，原來要製造「煙」來使鐳射「現型」。



49. 在牆上的白衣之中，約翰找到了「JUNK KEY 1」，為了要找齊製造「煙」的藥品，約翰便要到「JUNK AREA」一行。要到「JUNK AREA」，便要回到1F，到另一邊的升降機便可到達「JUNK AREA」。

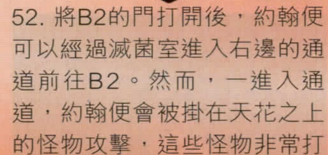


50. 到達「JUNK AREA」之後，經過滅菌室之後，先向左轉，在作業員室之中會遇上一個人，不過他是沒有用的，然而，在桌上的照片便非常有用，記着那「10.25」的日期，這便是調製「煙」的方程式！而且記着要調查一下電腦啊！還有，在儲物櫃之中會取得「空氣手榴彈」，要拿盡它啊！



51. 之後，約翰便要往前面的「制御室」一行，因為，在那裏除了可以拾得「散彈鎗」的子彈外，亦可以打開剛才在B2那打不開的藥品處理室的門鎖。

52. 將B2的門打開後，約翰便可以經過滅菌室進入右邊的通道前往B2。然而，一進入通道，約翰便會被掛在天花之上的怪物攻擊，這些怪物非常打中，小心！





53. 由於在到達B2前有十分多的怪物，所以，在到達之後要立刻SAVE，否則可能會「突然死亡」，這是要非常小心的！



54. 在被注滿水的「藥品處理室」之中，約翰找到了第二種材料——「藥品B」，這樣，便可以回到「MIDICAL.1 AREA」中的「研究室」之中製造令鐳射光「現形」的煙。

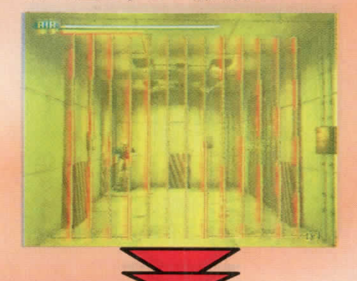


55. 在調製「煙」之前，大家大可利用那些材料製造一些藥物，例如輸入之前用過的密碼「10.24」，便可以得到「救急KIT」，不過，如果胡亂調製的話，便會發生爆炸，因而傷及自己，而最終要調製的東西便是「10.25」的「害虫驅除劑」，這亦是剛才一直説着的「煙」的產生裝置了。





56. 只要在倉庫使用這東西便可以使約翰看到鐳射的出現時間，不過，在離開研究室之時，在路上會出現非常多的怪物，為免未到達已經「玩完」，所以還是小心一點為佳。



57. 當到達「實驗動物管理室」之時，要非常小心，因為有兩頭非常凶猛的「惡犬」出現，在這裏最好是使用HANDGcO)A這樣命中的機會率會較高，而且因為牠們的行動非常快，要多使用「自動描準」功能。



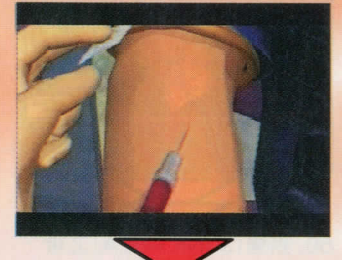
58. 在前方的AS因為IC CHIP被破壞所以不能使用，一定另外更換新的晶片才可以。



59. 通過了「實驗動物管理室」之後左轉，約翰便可經由梯級到達在2F那處，珍納的房間。



60. 在珍納的房間之中，珍納向約翰解釋了有關她對怪物調查的結果，不過，由於約翰在接觸過怪物之時已染上感冒，所以珍納為了安全起見，於是她便使為約翰抽血檢驗，之後約翰繼續找尋晶片來修理AC系統。另一方面，原來一直和珍納在一起的猩猩不見了……



61. 回到1F的通道後，約翰便要到前方的「守衛室」一行，在那裏，約翰可以將那麻煩的鐳射鎖的系統解除。而從「守衛室」的生還者手上，約翰得到了「JUNK KEY 2」，有了這鎖匙，他便可以到「JUNK AREA B2」右邊的房中找尋晶片。



62. 到達了「特殊處理室」之後，約翰終於也找到了用來修理AC系統的晶片，不過，在房間之外早有3隻「惡犬」在等候，因為牠們非常快而且狠，所以如果自覺不敵的話便要立刻逃走。



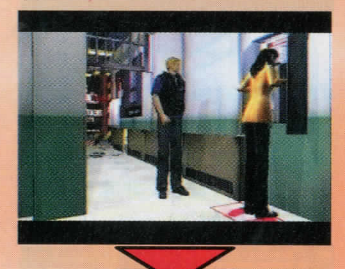
63. 當約翰回到「MEDICAL.I AREA」之後，要先到「實驗動物管理室」修理那破損了的AS系統。



64. 然後再到珍納的房間，這時候，她已經對約翰的血作出了研究，證實了約翰的血沒有有問題，只是有一點受到感冒菌的感染，不過，當她將約翰的血注入老鼠之後，發現這些細菌竟可以抑制着那些寄生細胞，而，她亦發現到這些寄生細胞在氧氣之中是比較弱的……



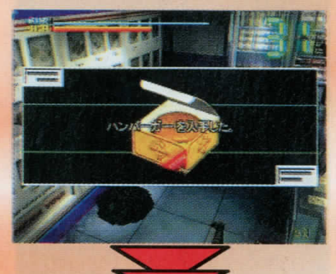
65. 回到1F的通道之中後，約翰得到珍納之助，終於能夠打開通往「APARTMENT AREA」的鎖，然而珍納則説要留在這裏……



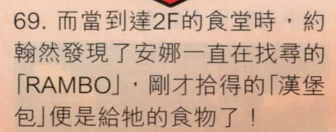
66. 通過剛才打開的通道，約翰便會到達「APARTMENT AREA」的1F，在那裏約翰會遇上另一個生還者——「安娜」(アンナ)，從她口中約翰得知回到「CCD AREA」的通道閘門壞了，如要將它修理的話，便一定要找到燒焊器，不過，現在她正要往找尋她的愛犬「RAMBO」，所以無暇協助約翰修理閘門。



67. 在1F的商店(売店)之中，約翰可以拾到輔助器的彈匣和找到一個「漢堡包」，這個「漢堡包」是非常重要的呢！



68. 而在2F的洗手間(トイレ)之中，約翰可以找到重要的「手榴彈」，不過，會有一隻怪物從上方跳下來襲擊，小心！



69. 而當到達2F的食堂時，約翰然發現了安娜一直在找尋的「RAMBO」，剛才拾得的「漢堡包」便是給牠的食物了！



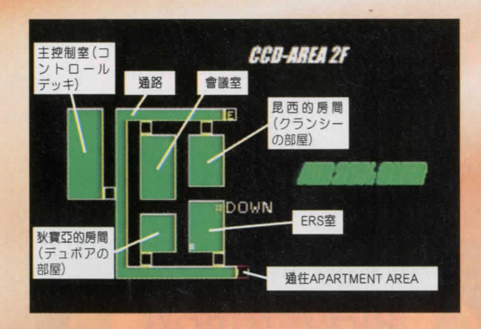
70. 而為了多謝約翰為她找回「RAMBO」，所以安娜便將「D.NETWORK ATEA」的後備KEY CARD交給約翰。

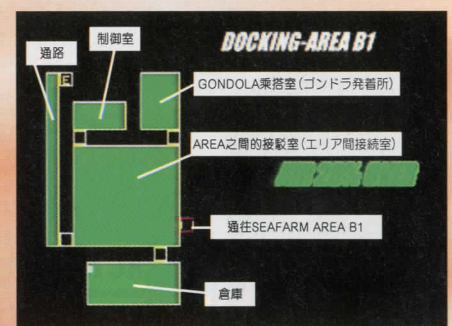


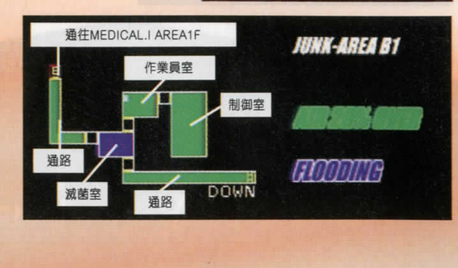


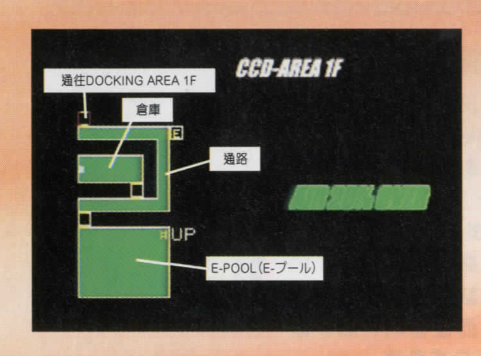
下期續



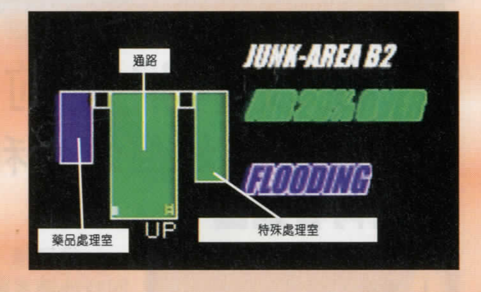


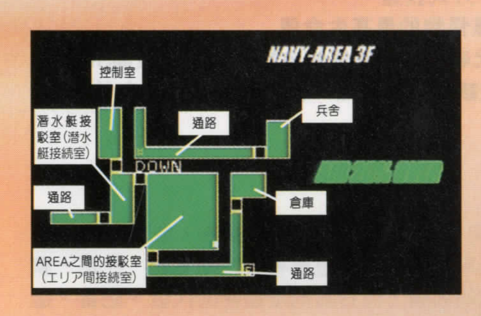




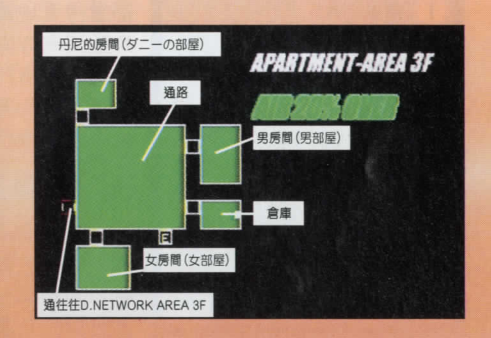


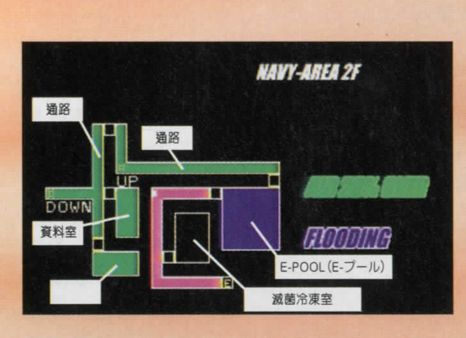




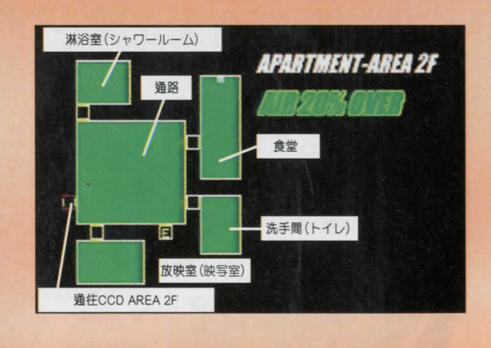


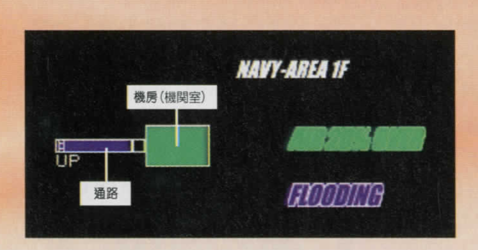




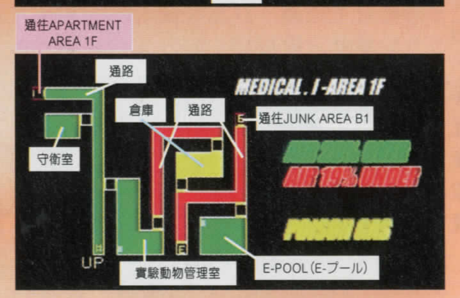


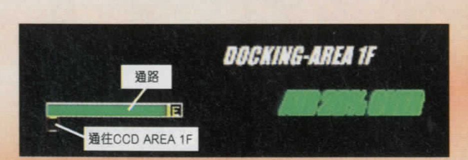


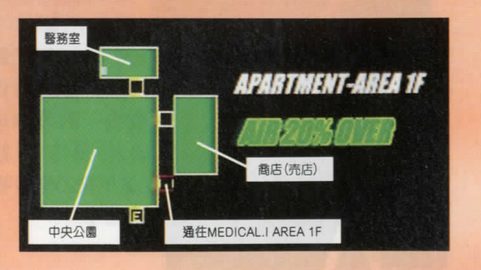


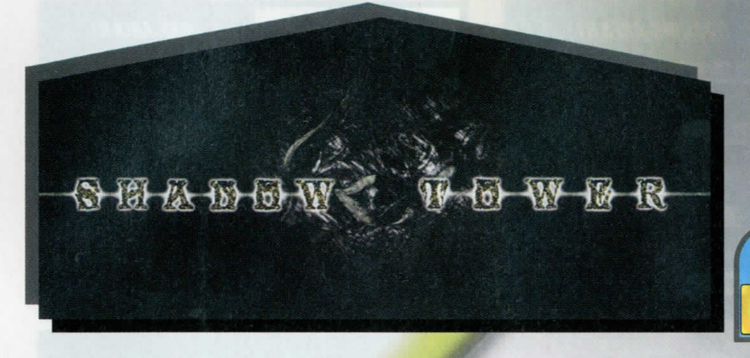


珍納的房間(ジーナの部屋)
通路
MEDICAL.I-AREA 2F
藥品室
AIR 20% OVER
通路
DOWN
POISON GAS
研究室









Shadow Tower

暗黑之塔 精要攻略

By: 已患上3D恐懼症的小寶寶

ACT MEM
製造商：FROM SOFTWARE　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　記憶：2 Block
PlayStation

在攻略開始前……

第一件事：如何好好利用這份攻略…

1. 如何看地圖

圖例	
I	物品
SV	儲存石碑
T	傳送石碑
SH	商店石碑
HP	HP回復藥交換石碑
MP	MP回復藥交換石碑
RE	修理石碑
$	錢幣
D	隱藏門

很可惜，在這遊戲中並沒有即時地圖系統，應該説，連一般地圖系統也沒有……不過我們已為大家好好準備了啦！相信大家都懂得看地圖的，但由於遊戲本身並沒有方向的系統，所以大家仍要小心進行。另外、在地圖上會有不少的圖案，用以代表不同的東西，圖例如下：

2. 怪物大圖鑑

在每一關的攻略中都會交代清楚在每一個區域中會出現的怪物種類以及其出現總數(這個將是怪物在該區域出現的總數，但通常要往返該地區多次才能全數遇見。)，由於怪物的數目是固定的，如果將牠們全收拾了的話，以後在該地區便不會再見到牠們了。而怪物的有關參數則會以以下方式表達：

1) ホーンドスラッグ ×3



HP：95
可得SP：1
弱點：炎

HP：代表該怪物的最高生命值
可得SP：代表主角將該怪物收拾後可得的最高SP值
弱點：代表該怪物的弱點，但有些怪物是沒有特別弱點的

3. 可得道具表

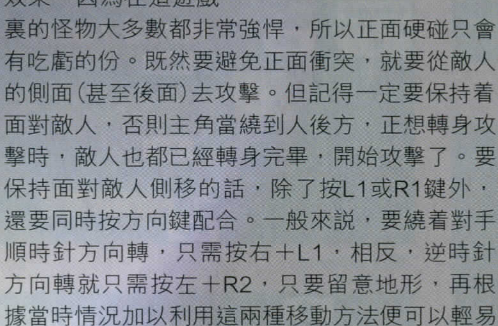
成功將一隻怪物消滅之後，如果幸運的話，該怪物可能會給主角留下一個錢幣，或者有用的道具，至於該道具是甚麼呢？就得看大家的運氣了。然而，可得到的道具也是有一定的範圍，在每一關中，我們都已為大家準備了一個道具表，在表左面是道具的名稱，而右面則是怪物的代號。記着，這表所列的只是怪物會留下的道具，而非在地圖上拾得的東東。

第二件事：遊戲技巧

1. 準確地利用向上望、下望及回中

和一般的立體迷宮遊戲不同，在這遊戲中如果要攻擊在自己下方的怪物時，主角必須按R2向下望着該怪物，否則便會打不中。如果怪物是懸浮在空中的話，同樣地，主角也必須利用L2鍵向上望。但要非常小心，因為在向上或向下望時，視野會縮窄了，這時很容易便會遭到看漏眼的怪物所襲擊，故此，在攻擊前要看清附近環境，而攻擊後也必須立即按L2＋R2鍵將視線回中。

2. 側移攻擊

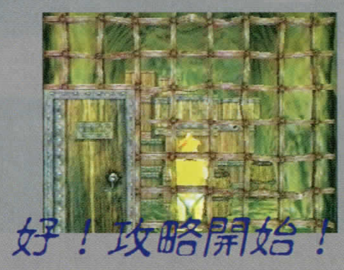


如果不懂得這一種攻擊方法而盲摸摸地攻擊怪物，很多時候都會得到悲慘的反效果，因為在這遊戲裏的怪物大多數都非常強悍，所以正面硬碰只會有吃虧的份。既然要避免正面衝突，就要從敵人的側面(甚至後面)去攻擊。但記得一定要保持着面對敵人，否則主角當繞到人後方，正想轉身攻擊時，敵人也都已經轉身完畢，開始攻擊了。要保持面對敵人側移的話，除了按L1或R1鍵外，還要同時按方向鍵配合。一般來説，要繞着對手順時針方向轉，只需按右＋L1，相反，逆時針方向轉就只需按左＋R2，只要留意地形，再根據當時情況加以利用這兩種移動方法便可以輕易取勝了。



3. 好好珍惜

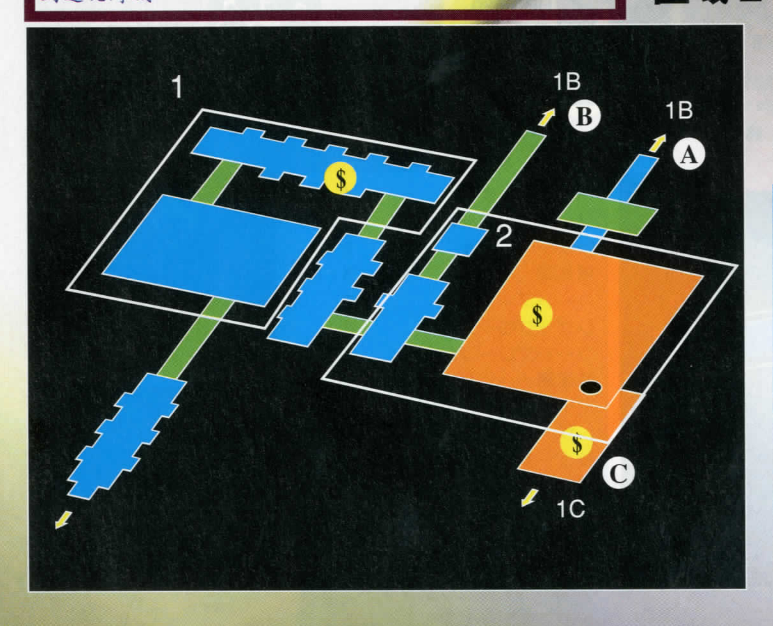
在這遊戲的世界中，資源是非常之有限的。在地圖上拾起了物品拾起了便不會再現，而怪物也是只會有限的出現，當牠們完全被滅後便不會再生。至於錢幣就更加少了。所以要好好珍惜得回來的每件物件。請緊記，每一次使用武器，不論它擊中敵人與否，都會降低它的耐久度，而當耐久度降至0時，除非回到修理石碑處好好修理，否則便不能使用，而修理的費用則是主角的HP值…… 所以，若非必要時就請勿隨便亮出閣下的寶劍哦！



好！攻略開始！

1A 人間界 孤獨域

這是遊戲中主角第一個到達的地方裏而這裏的敵人都不是怎麼強，所以大家應先在這裏學得一些基本的操作及技巧。在這裏可以經B點的隱藏路進入終祭域，但是那裏的兩隻骷髏比較難以對付，故筆者比較推薦先在A點到終祭域去。而在區域2的其中一個墓碑可以打開C的入口，經此可到達呪縛域。



區域 1：

1) ホーンドスラッグ×3



HP：95
可得SP：1
弱點：炎

2) ブラッディスラッグ×1



HP：96
可得SP：1
弱點：炎

3) ニードルアント×7



HP：121
可得SP：2
弱點：碎

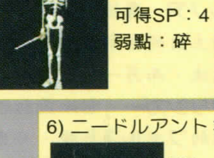
區域 2：

4) フェルスト×2



HP：135
可得SP：5
弱點：－

5) スケルトン×3



HP：384
可得SP：4
弱點：碎

6) ニードルアント×4

HP：121
可得SP：2
弱點：碎

可得道具表：

道具	區域
キャップ	1
解毒酒	1
回復藥	2、3、5
メイス	3
モーニングスター	3
バックラーA	3
ショートソードB	3
魔眼樹の実	3
スナイプロア	4
ロングソードB	4
ロングソードA	4
スモールシールドA	5
キルテッドアーマーB	6
レザーアーマーA	5



1B 人間界 終祭域

在終祭域中，全部的敵人都是在地上走的，所以只要小心一點便可以輕易對付，但要小心紅色的ブラッディスラッグ和像恐龍頭一般的ヒドゥントゥース，因它們可以使主角進入中毒狀態，所以請小心對付。在對付ヒドゥントゥースヒドゥントゥース的時候可以利用側移避開牠的正面攻擊，然後繞到牠的後方慢慢收拾牠便可以了。

區域 1：

1) ホーンドスラッグ×3



HP：95
可得SP：1
弱點：炎

2) ブラッディスラッグ×1



HP：96
可得SP：1
弱點：炎

區域 2：

3) ヒドゥントゥース×1

HP：434
可得SP：6
弱點：－

4) ホーンドスラッグ×5



HP：95
可得SP：1
弱點：炎

5) ブラッディスラッグ×2



HP：96
可得SP：1
弱點：炎

區域 3：

6) カスケット×2



HP：261
可得SP：6
弱點：－

7) ブラッディスラッグ×4



HP：96
可得SP：1
弱點：炎

可得道具表：

道具	區域
解毒酒	1、4
レッグガーダーA	1
錢幣	2、7
ブロードソードA	3
レイピアA	3
回復藥	5
ロングソードC	5
スライプロア	6
ローグソードB	6
たいまつ	6
固毒液	7
スケイルメイルA	7
レザーアーマーB	7

1C 人間界 咒縛域

這是一個可以完全不到的地域，但是在這裏的怪物並不難應付，兼且所得的道具非常有用，所以值得一遊。在這裏要特別留意兩隻怪物：一隻是用舌頭支撐着身體的ベルノア，當接近它時，它會慢慢地將主角的生命值吸去，所以要速戰速決，而另一隻則是吊在空中的スプリンガー，它比最初頭孤獨域見到的フェルスト強，而且要向上攻擊，所以要非常小心。

區域 1：

1) ベルノア×2



HP：520
可得SP：3
弱點：碎、毒

2) ニードルアント×6



HP：121
可得SP：2
弱點：碎

3) スプリンガー×1



HP：240
可得SP：3
弱點：貫

區域 2：

4) ベルノア×2



HP：520
可得SP：3
弱點：碎、毒

區域 3：

5) ニードルアント×3



HP：121
可得SP：2
弱點：碎

6) スプリンガー×3



HP：240
可得SP：3
弱點：貫

7) ボーンインプA



HP：870
可得SP：5
弱點：碎

1 2 3 SV $ $ C 1A

可得道具表：

道具	區域
バックラーB	1
ノーマ=ドラドの遺灰	2
レザーブーツA	2
魔氣藥	3、6
ハードブーツ	2
レザーグローブA	2
ウッドグローブA	2
回復藥	2
マインドレザーアーマー	4
レザーアーマーB	4
ショートソードB	4
固毒液	5
クラウソ	5
キャップ	5
白翼獸之羽	6
グリームモーニソグスター	7
メイス・シャイン	7





1D 人間界 忘卻域

這裏是人間界和地屬界的交接點，只要在D的出口離開便可以到達地屬界。在忘卻域裏都是一個個的監牢，要打開它們的話，就先要到E位置的床邊找到真諭之鍵，然後在牢前的鐵柵(記着，不是在鎖匙孔！)使用它便可以打開監牢。在這裏要特別小心骷髏，因為它們有時會在後方突然出現，加上通道狹窄，轉身並不容易，只可以利用「縮前縮後」的打法。

區域 1：

1) スケルトン×5



HP：384
可得SP：4
弱點：碎

2) スカルスライム×5



HP：280
可得SP：2
弱點：炎

3) ブラッドスカル×4

HP：263
可得SP：2
弱點：炎

區域 2：

4)ブラッドスカル×6



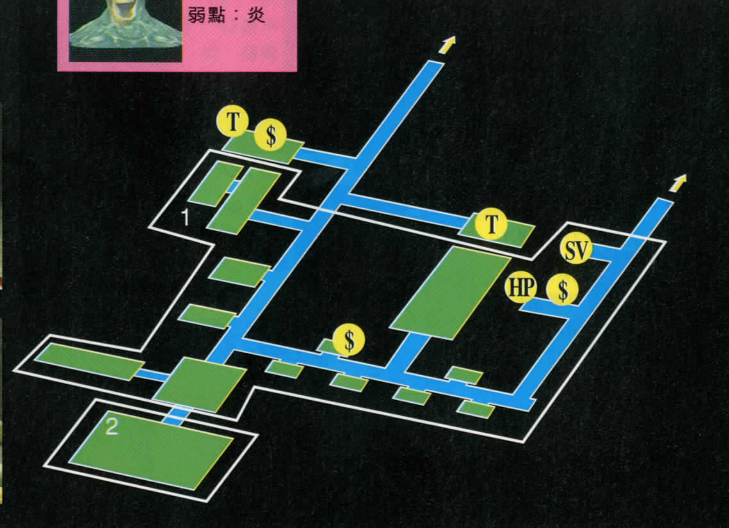
HP：263
可得SP：2
弱點：炎

可得道具表：

道具	區域
シェルアイアンブーツ	1
グリームハンドガード	1
ハンドガード	1
レイピアA	1
レジストクラウン	1
クラウン	1
錢幣	1
レザーブーツB	2
解毒酒	2
解痺酒	3、4
コンポーズクラウン	3
魔眼樹之實	3
スモールシールドB	4
光魔之瓶	4
アイアンブーツA	4
アキュートレイピア	4
ガーティアンバスタードソード	4







2A 地屬界 腐養窟

這是地屬界的第一個窟，由於這兒並非遊戲必經之路，故可以不進入，但是這裏卻有期待已久的修理石碑，所以是絕對值得進入的。那兒的怪物也多得很，換句話說，可得的道具相對的多。另外，在F處的矮人手中可得鐵之鍵，然後到G處的木人談話三次，主角便會接受它的委託，到毒床窟救回它的真身。

區域 1：

1) リーパー×1



HP：408
可得SP：6
弱點：粒、聖

2) ウォッチャーウィード×4



HP：354
可得SP：3
弱點：炎

區域 2：

3) リーパー×2

HP：408
可得SP：6
弱點：粒、聖

4)マイナードワーフブ×3



HP：308
可得SP：2
弱點：粒、聖

區域 3：

5) ホップインプ×5



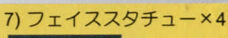
HP：308
可得SP：3
弱點：—

6) ダーグスター×1



HP：454
可得SP：4
弱點：—

區域 4：



7) フェイススタチュー×4



HP：280
可得SP：3
弱點：酸、

8) バレルスネイル×2



HP：560
可得SP：2
弱點：粒

9) リーパー×4



HP：408
可得SP：6
弱點：粒、聖

可得道具表：

道具	區域
回復藥	1、4
アイアンブーツB	2
固毒液	2
解毒酒	3、8
錢幣	4
メルティリング・ポイゾンA	5
プリーストリング・ポイゾン	5
サーモリング・フリーズA	5
レジストクラウン	9
淨呪之像	6、9
ブレートメイルA	9
キュアスケイルメイル	9
ラージシールド	6



2B 地屬界 毒床窟

顧名思義，既然叫作毒床窟，必然是毒物之溫床，所以這裏大部份的怪物都會使毒。先要一提，在H位置那裏的門後面是充滿毒氣的，所以進入之前必須先使用固毒劑令身體有所防禦，然後再立即走至天井（進入後第二個房間便是），利用弓箭將毒源的怪物消滅。而到I點的牆使用「妖精之棺」就可以將木人（門鬼的魂）所託將門鬼釋放出來，而主角也得到指環以作回贈。

區域 1：

1) ウォッチャーウィード×8



HP：354
可得SP：3
弱點：炎

2) ピークプラント×4



HP：480
可得SP：3
弱點：炎

3) チフロン=ギガース×1



HP：400
可得SP：5
弱點：—

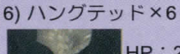
區域 2：

4) ボレイブナート×2



HP：382
可得SP：3
弱點：貫

區域 3：



6) ハングテッド×6



HP：200
可得SP：1
弱點：炎

5) ピューポラ×3



HP：380
可得SP：3
弱點：粒、溶

7) ウォッチャーウィード×3

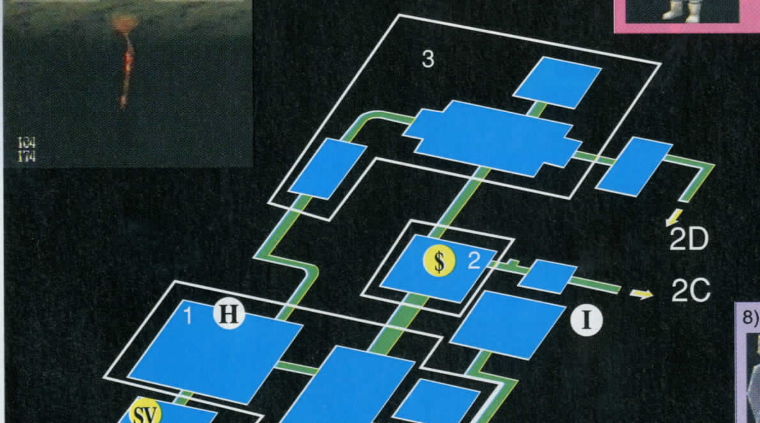


HP：354
可得SP：3
弱點：炎

8) クリーパー×5



HP：380
可得SP：8
弱點：貫



可得道具表：

道具	區域
トーチ	1、7
光魔之瓶	1
固毒液	1
錢幣	2、3
ボティアミュレット	2
アイアンボーツ・アシッド	3
ボウ	3
ガントレットA	4
ウッドゴローブA	4
ソウルリング・シャインB	5
レジストボレスレット	5
ノーマ=ドラド之遺灰	4
ブロードソードB	7
キャアスケイルメイル	7

2C 地屬界 土震窟

這個也是一個可到可不到的地方，要不要走就隨閣下了。在這個土震窟中，初頭最重要是注意腳下的小生物，他們攻擊力並不太強，可是它們會纏在主角的腳下令主角中毒，只要小心地攻擊便可。但將小的消滅之後，大的便會到來報復，一般直接攻擊只會令主角自已受創，所以應該用弓箭慢慢逐一消滅。另外，這裏也有修理石碑，可以給道具好好修補一下。

區域1：

1) ブルーフリッカー×6



HP：440
可得SP：2
弱點：－

2) スナークリーチS×5



HP：50
可得SP：2
弱點：－

3) スナークリーチL×3



HP：700
可得SP：5
弱點：－

區域2：

4)グリーンベルチ×4



HP：320
可得SP：2
弱點：炎

5) ツインエッジ×3



HP：720
可得SP：6
弱點：－

區域3：

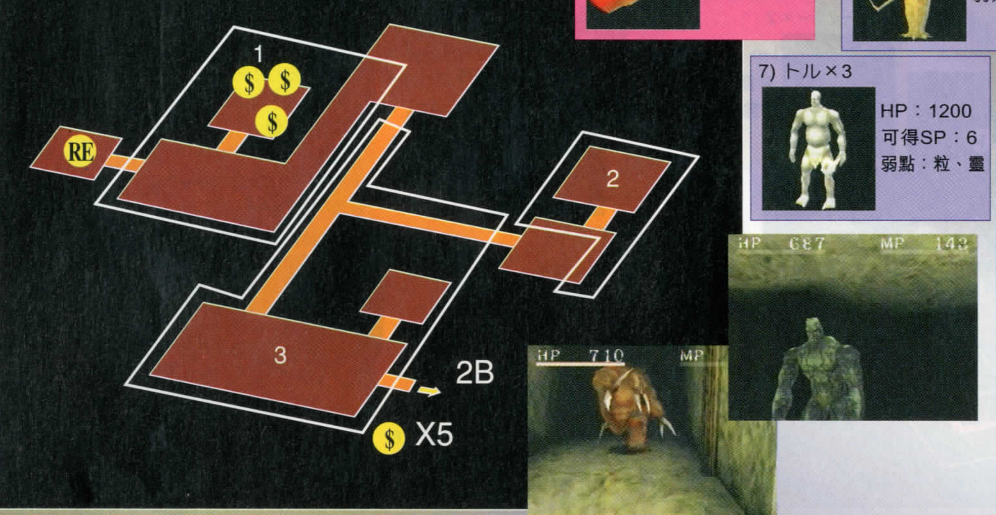
6) コクーンプラント×4



HP：320
可得SP：4
弱點：炎

7) トル×3

HP：1200
可得SP：6
弱點：粒、靈

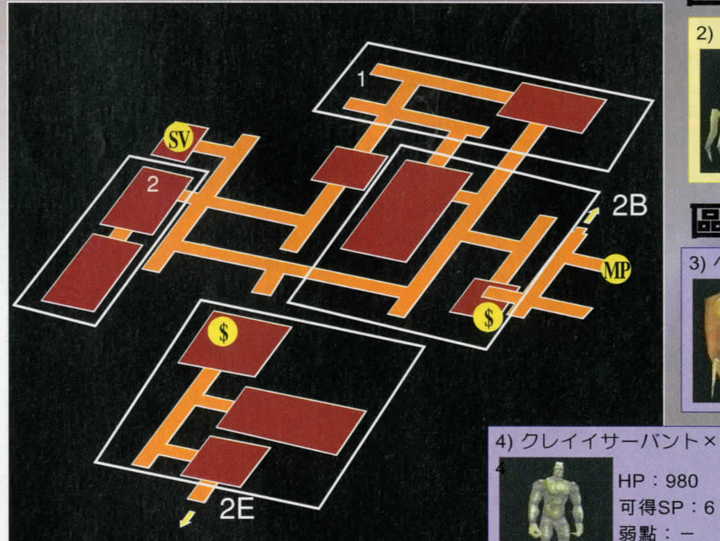


可得道具表：

道具	區域
トーチ	1、7
光魔之瓶	1
固毒液	1
錢幣	2、3
ボティアミュレット	2
アイアンボーツ・アシッド	3
ボウ	3
ガントレットA	4
ウッドゴローブA	4
ソウルリング・シャインB	5
レジストボレスレット	5
ノーマ＝ドラド之遺灰	4
ブロードソードB	7
キャアスケイルメイル	7

2D 地屬界 石塊窟

在石塊窟中住着一些隔難纏的石怪，他們不但殺傷力高而且速度快，可要花一點心機去應付。而在途中，主角會多次遇見鳥頭人，它每一次都會詛呪主角，唯一的對付方法便是用淨呪之像。當一直追它，它便會掘出一洞口然後跳入，主角可以先繞過洞口到後面的地方一遊再回來。追至洞的下方終於可以將鳥人消滅，而再往前走便可到下一站一虛坑窟。



區域1：

1) フェルスト×3



HP：135
可得SP：5
弱點：－

區域2：

2) ¥ホーブルワーム×7

HP：620
可得SP：5
弱點：酸

區域3：

3) ヘビーリザード×5



HP：560
可得SP：5
弱點：－

4) クレイイサーバント×4

HP：980
可得SP：6
弱點：－

區域4：

5) ビーカー×1



HP：520
可得SP：0
弱點：－

6) マンドラグラ×4



HP：350
可得SP：1
弱點：粒

可得道具表：

道具	區域
ロングソードC	1
ロングソード・バーン	1
回復藥	2
アックスA	2
カイトシールド・ダーク	2
テビリナイツ	2
淨呪之像	3
アイアンブーツA	4
バスタードソードA	4
グリームブレスレット	4
スケイルメイルA	3
シェリレッグガーター	3
メルティリング・アシッド	5
白翼獸之羽	6
ソウルリング・ダークB	6





2E 地屬界 虛坑窟

　　這裏的地圖比前幾關簡單，而怪物也好像比較易對付。在儲存點正對面的傳送石碑的目的地竟然是人間界的忘卻域，如果想重新搜尋遺漏的東西，這個是一個好機會。要小心像豬籠草般的怪物，它們會吐酸攻擊，由於它們的攻擊範圍非常大，所以最好的對付方法就是冒死衝前，速戰速決。在後段的地方由於落腳的地方甚少，所以一定要用弓箭對付怪物。

區域 1：

1) ハイガード×1



HP：970
可得SP：11
弱點：—

2) グリーンベルチ×5



HP：320
可得SP：2
弱點：炎

區域 2：

3) グリーンベルチ×3



HP：320
可得SP：2
弱點：炎

4) カノンスネイル×2

HP：640
可得SP：5
弱點：640

區域 3：

5) ボーンインプ×2



HP：480
可得SP：2
弱點：碎、聖

6) ヘビーリザード×4



HP：560
可得SP：5
弱點：—

2F
2
3
1D
T
SV
2F
$
2D





2F 地屬界 懀岩窟

　　見到這麼簡單的地圖，大家都可以想到為甚麼吧。沒錯，就是中首腦的出現了。在一開始時會再次遇見在虛坑窟的長矛戰士，照常用遠距戰法便可以輕易取勝，而在兩個角落的寶箱中都藏有極有用的寶物，記得要去拿。一進入首腦的房間，先解決兩個長矛戰士，然後立即走出房間，和首腦保持一定距離，只要不要讓他的手伸長至觸及主角，便可慢慢射箭對付他。

區域 1：

1) ハイガード×4



HP：970
可得SP：11
弱點：—

2) ブラックオニキス×5



HP：750
可得SP：6
弱點：碎

區域 2：

3) ハイガード×2



HP：970
可得ＳＰ：11
弱點：—

4) ログハート×1



HP：2400
可得ＳＰ：38
弱點：—

2
2E
T
1
2E





攻略一族

3A 火炎界 燭凰洞

由暗沉沉的土屬界一轉，便到達了火光熊熊的火炎界。第一件事要小心留意的，就是在畫面中央的溶岩，不小心踏上了的話，傷害可以是每秒1000點生命值以上的，所以在逃避時要特別小心。在這一關只要將橋的開關一個一個的扳動便可以輕易過關，這關中的敵人也不難對付，小心一點便可以了。

區域1：

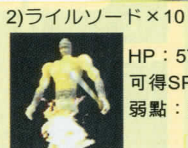
1) ライルソード×6



HP：572
可得SP：5
弱點：靈

區域2：

2)ライルソード×10



HP：572
可得SP：5
弱點：靈

3)ライルメイル×4



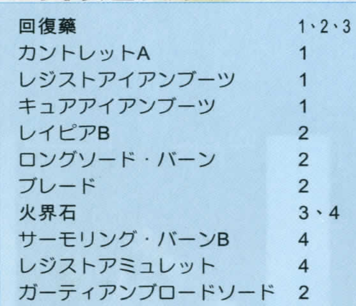
HP：720
可得SP：6
弱點：—

4) ライルフィスト×1

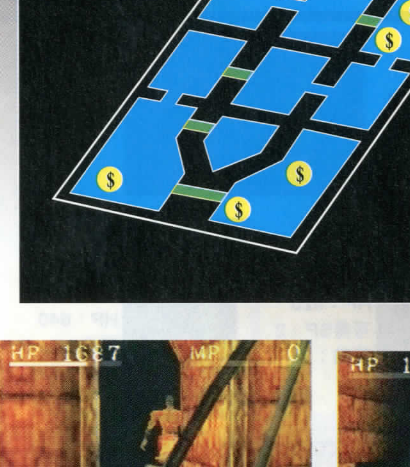


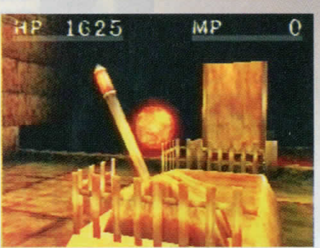
HP：1220
可得ＳＰ：10
弱點：凍

可得道具表：



回復藥	1、2、3
カントレットA	1
レジストアイアンブーツ	1
キュアアイアンブーツ	1
レイピアB	2
ロングソード・バーン	2
ブレード	2
火界石	3、4
サーモリング・バーンB	4
レジストアミュレット	4
ガーティアンブロードソード	2





3B 火炎界 焦燃洞

在燭凰洞的出口走出來，沿着同一個水平走，便可到達這裏，否則，若走下石階的話，便會走到水妖界去。在這裏要特別注意一些會噴出火氣的柱子，因為它們會給主角不少傷害。不止柱子，有些牆壁及地板也會噴出火來，真的要非常小心。(如使用了火界石可以大大減少火的傷害)經過了重重機關，只要走到K位置的兩條龍頭柱子間，便可以到下一個洞去。

區域1：

1) トールボード×6



HP：1050
可得SP：3
弱點：—

區域3：

4) ハイプリゼーター×4



HP：1380
可得SP：7
弱點：凍

5) アイアン11×1



HP：1100
可得SP：6
弱點：凍

區域2：

2) トールボード×7

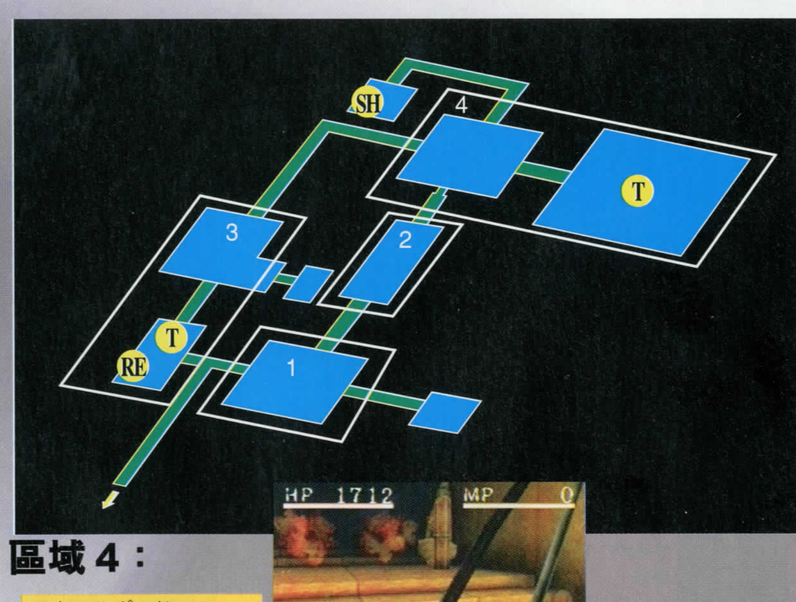


HP：1050
可得SP：3
弱點：—

3) ハイプリゼーター×1



HP：1380
可得SP：7
弱點：凍



區域4：

6) トールボード×4



HP：1050
可得SP：3
弱點：—

7) アイアン11×4



HP：1100
可得SP：6
弱點：凍

3C 火炎界 灼熔洞

經過在焦燃洞的傳送，主角這時身處在L點的位置上。這時主角需先到M點處進發，但在那裏的火龍頭阻着，主角唯有回頭。途中得白老鼠(?)的提示，便先到N處，利用牆上的開關，將溶岩截停。當回到M點時因為沒有溶岩的幫助，火龍頭一擊即破，主角便可繼續前進。但要非常小心途中的怪物，因為它們都強悍非常。

區域1：

1) ブレイズムムー×6



HP：1550
可得SP：6
弱點：凍

2) ゴウル×1



HP：-
可得ＳＰ：17
弱點：凍

區域2：

3) トールボッド×3



HP：1050
可得SP：3
弱點：-

4) ハイプリゼーター×4



HP：1380
可得SP：7
弱點：凍

可得道具表：

マインドブレスレット	1
トーチ	3
コンポースアミュレット	3
ノーマ=トラトの遺灰	4
アックス・リーディング	5
回復藥	5
フルヘルムB	6
ガントレットB	6
アビステザイア	6
火界石	6
サイコレイジ	6

區域3：

5) オブリード×3

HP：1810
可得SP：6
弱點：酸

區域4：

6) アルケニー×6



HP：1270
可得ＳＰ：10
弱點：-

3D 火炎界 灰塵洞

這洞中的最大特色就是可以站立的位置不多，所以一定不可以給敵人纏着，只可且戰且退。主角先到O處打敗三頭地獄犬，從中得到火月之鍵。利用它回到P處的柱子便可得到火炎之道標。當一使用火炎之道標便會立即傳送到中首腦的位置。這中首腦強橫非常，它會使火炎的區域攻擊及砍擊，所以要先使用火界石，再用側移繞着它使用遠距攻擊，另外要小心別失足掉下去哦！

區域1：

1) ハイプリゼーター×6



HP：1380
可得SP：7
弱點：凍

2) スカルホイール×3



HP：1480
可得SP：6
弱點：碎／凍

區域2：

3) テスペイジ×5





HP：2000
可得SP：7
弱點：貫

4) ブレイズムムー×3

HP：1550
可得SP：6
弱點：凍

區域3：

5) フェイアークリスタル×2



HP：2260
可得SP：6
弱點：碎／凍／酸

6) ケルベロス×4



HP：2300
可得ＳＰ：10
弱點：貫

區域4：

7) スカイバロン×1



HP：1280
可得ＳＰ：11
弱點：-

8) エボニーナイト×1



HP：4270
可得ＳＰ：35
弱點：-

可得道具表：

光魔之瓶	1
グリームアイアンブーツ	1
錢幣	2
テビルナイツ	1
メルティリング・ポイゾンB	4
ソウルリング・シャインB	4
プレートメイル・ポイゾン	3
解痺酒	5
火月之鍵	6
アミュレット・リーディングA	6
シェルタワーシールド	6
ボウガン	7
バスタードソード・バーン	8



Shadow Tower 全武器表

短劍類　Short Sword　使用手: 右手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ショートソードA	1.1	89	12	–	8	–	開始	12	78	–	–	48	9	7	–	–	–	–	–	–	–
ショートソードB	1.2	89	11	–	10	–	"1A, 1C"	13	80	–	–	45	8	10	–	–	–	–	–	–	–
スナイプロア	1.4	96	10	酸 27	41	CT5% / 狀態回復 5	"1A, 1B"	6	95	–	–	66	8	22	15	–	–	–	–	18	–

長劍類　Long Sword　使用手: 右手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ロングソードA	1.7	116	16	–	27	–	"1A, 1B, 2B, 3B"	21	53	–	–	61	13	14	–	–	–	–	–	–	–
ロングソードB	1.7	116	15	–	29	–	1A	17	57	–	–	45	17	15	–	–	–	–	–	–	–
ロングソードC	1.7	116	14	–	38	–	"1B, 2D"	22	59	–	–	63	19	17	–	–	–	–	–	–	–
キーネスロングソード	1.6	116	15	–	52	–	"3B, 4A"	8	63	–	–	94	20	16	–	–	–	–	–	–	–
ロングソード・バーン	1.5	116	15	炎 72	59	–	"2D, 3A"	11	48	–	–	49	34	18	–	–	–	–	16	–	–
アンバーテュエル	2.1	121	10	毒 69	71	–	"2F, 3C"	35	24	–	–	108	72	41	–	–	–	–	–	22	–

西洋劍類　Rapier　使用手:右手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
レイピアA	0.9	126	8	–	31	–	"1B, 1D"	7	121	–	–	13	6	65	–	–	–	–	–	–	–
レイピアB	0.9	126	6	–	37	–	3A	3	103	–	–	19	10	73	–	–	–	–	–	–	–
アキュードレイピア	0.7	126	11	–	59	–	"1D, 3B"	–	158	–	–	7	–	166	–	–	–	–	–	–	–

刀刃類　Blade　" 使用手:右手，瞬狼及影虎則雙手 "

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ブレード	2.7	126	25	–	71	CT5% / 黃昏	3A	17	101	–	–	147	91	46	–	–	–	–	–	–	–
瞬狼	1.8	146	21	–	83	CT25% / HP 吸收 10%	4D	–	200	–	–	242	14	61	–	–	–	–	–	–	–
影虎	2.1	146	17	–	102	HP 回復 2 / CT10% 黃昏	6A	–	122	–	–	175	67	122	–	–	–	–	–	–	–

闊劍類　Broad Sword　使用手: 右手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ブロードソードA	1.9	133	17	–	38	–	"1B, 4B"	42	41	–	–	76	34	25	–	–	–	–	–	–	–
ブロードソードB	1.9	133	18	–	39	–	2C	40	40	–	–	79	36	26	–	–	–	–	–	–	–
ブロードソードC	1.9	133	17	–	42	–	2A	42	42	–	–	83	31	22	–	–	–	–	–	–	–
ブロードソードD	1.8	137	17	–	41	–	7D	50	36	–	–	79	40	31	–	–	–	–	–	–	–
ブロードソード・リーティング	1.8	133	15	–	49	CT5%	S	27	46	–	–	74	33	27	–	–	–	–	–	–	–
スマッシュブロードソード	2.6	137	20	–	50	–	"2B, 3D"	46	37	–	–	76	77	24	–	–	–	–	–	–	–
キーネスブロードソード	2.6	137	21	–	52	–	5B	39	48	–	–	126	35	24	–	–	–	–	–	–	–
ガーティアンブロードソード	2.6	1.7	23	–	61	–	3A	58	27	32	5	86	42	22	–	–	–	–	–	–	–
ドラゴンセイバー	2.2	135	28	闇 93	79	–	5B	44	13	–	–	143	26	37	48	–	12	–	–	–	18

弓類 Bow　使用手: 雙手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ボウ	1.1	126	28	–	41	–	"2B, 2C"	–	98	–	–	–	39	128	–	–	–	–	–	–	–
トリュウムフェント	1.3	126	22	毒 77	72	CT10%	"4C, 7A"	–	141	–	–	–	52	154	–	–	–	–	–	20	–
ボウガン	2.1	126	46	–	63	明星	"3D, 5B"	–	124	–	–	42	16	117	–	–	–	–	–	–	–
セルクラート	2.8	126	35	炎 38	81	–	5D	–	187	–	–	85	31	208	–	–	–	–	17	–	–

大劍類　Great Sword　使用手: 雙手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
グレートソードA	3.8	161	25	–	58	–	"2F, 4B"	–	58	–	–	176	87	94	–	–	–	–	–	–	–
グレートソードB	3.9	161	26	–	57	–	6A	–	57	–	–	171	88	77	–	–	–	–	–	–	–
グレートソードC	3.8	161	24	–	61	–	"6A, 7D"	–	65	–	–	180	89	75	–	–	–	–	–	–	–
グリームグレートソード	3.8	161	23	–	69	–	7D	–	173	–	–	170	91	75	–	–	–	–	–	–	–
グレートソード・バーン	3.1	169	21	炎 211	70	–	7B	–	49	–	–	151	68	71	–	–	–	–	20	–	–
グレートソード・リーティング	3	169	20	–	68	CT15%	"2F, 6B"	–	75	–	–	169	77	73	–	–	–	–	–	–	–
キーネスグレートソード	3.4	161	20	–	71	–	7A	–	66	–	–	239	57	66	–	–	–	–	–	–	–
スマッシュグレートソード	3.4	161	19	–	72	–	7A	–	48	–	–	148	193	58	–	–	–	–	–	–	–
インベーダーグレートソード	3.5	161	28	–	81	–	6A	12	38	–	–	198	117	96	–	–	–	–	18	12	11
ガーティアングレートソード	3.5	161	27	–	78	–	5A	37	24	49	41	180	86	74	–	–	46	53	–	–	–
ブラティストーム	4.4	169	33	–	90	HP吸收8 / MP吸收6	7D	21	78	–	–	242	114	108	–	–	–	–	–	–	–

釘頭鎚類　Mace　使用手: 右手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
メイス	1.8	164	8	–	9	–	"1A, 3B"	38	36	–	–	3	51	8	–	–	–	–	–	–	–
スマッシュメイス	2.7	131	11	–	28	–	2B	41	29	–	–	1	87	11	–	–	–	–	–	–	–
メイス・シャイン	2.4	132	15	聖 74	39	–	1C	49	48	–	–	4	61	10	–	–	–	–	–	–	–
モーニングスター	2	112	9	–	17	–	1A	46	51	–	–	5	39	31	–	–	–	–	–	–	–
グリームモーニングスター	2	112	9	–	38	–	1C	59	143	–	–	7	43	35	–	–	–	–	–	–	–
モーニングスター・フリース	3.8	98	33	凍 112	51	–	4A	35	35	–	–	8	61	48	–	–	–	–	14	–	–

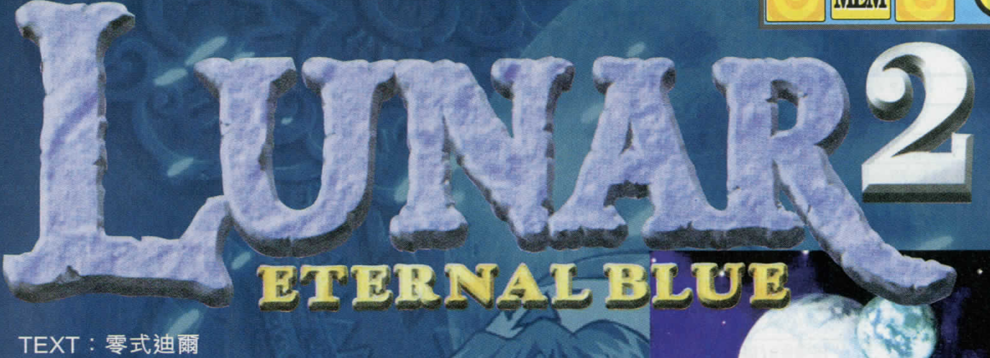
斧頭類　Axe　使用手: 除了頭六種是右手外其他都是雙手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
ハンドアックスA	2.1	84	5	–	27	–	4C	43	29	–	–	29	63	–	–	–	–	–	–	–	–
ハンドアックスB	3	84	18	–	29	–	1C	42	31	–	–	34	60	–	–	–	–	–	–	–	–
アックスA	2.8	92	15	–	40	–	2D	36	25	–	–	42	84	5	–	–	–	–	–	–	–
アックスB	2.8	92	16	–	38	–	4D	38	22	–	–	38	91	9	–	–	–	–	–	–	–
スマッシュアックス	3.5	96	25	–	59	–	3B	34	14	–	–	38	130	10	–	–	–	–	–	–	–
アックス・リーティング	3.5	96	23	–	71	CT35%	3C	21	25	–	–	34	89	12	–	–	–	–	–	–	–
グロスフォージ	4.3	121	29	酸 57	82	狀態回復 5	6A	–	48	118	–	88	244	15	–	–	–	–	–	19	–
バトルアックスA	5	173	35	–	58	–	4C	–	59	51	–	71	156	23	–	–	–	–	–	–	–
バトルアックス・リーティング	4.9	173	28	–	69	CT25%	6A	–	68	18	–	83	146	21	–	–	–	–	–	–	–
キーネスバトルアックス	4.4	176	26	–	79	–	"6B, 7B"	–	60	37	–	139	164	25	–	–	–	–	–	–	–

蠻劍類　Bastard Sword　使用手: 右手

名	重量	長度	耐久度	屬性	修理單價	特殊效果	得到地方	身	閃	甲	地	斷	碎	貫	氣	詠	陣	淨	粒	溶	靈
バスタードソードA	2.5	143	22	–	59	–	"2D, 4C"	32	24	–	–	103	44	41	–	–	–	–	–	–	–
バスタードソードB	2.5	140	21	–	58	–	3B	30	26	–	–	107	49	39	–	–	–	–	–	–	–
アキュートバスタードソード	2.2	140	19	–	70	–	5C	29	33	–	–	101	45	87	–	–	–	–	–	–	–
グリームバスタードソード	2.3	140	19	–	68	–	5C	27	118	–	–	106	39	42	–	–	–	–	–	–	–
キーネスバスタードソード	2.2	146	15	–	73	–	S	24	35	–	–	158	41	36	–	–	–	–	–	–	–
スマッシュバスタードソード	2.2	146	18	–	71	–	6B	33	19	–	–	101	97	29	–	–	–	–	–	–	–
バスタードソード・バーン	2.9	144	22	炎 124	79	–	3D	25	19	–	–	94	66	25	–	–	–	–	19	–	–
バスタードソード・フリーズ	2.9	144	26	凍 78	67	–	"4A, 4B"	22	25	31	–	96	33	57	–	–	–	–	8	–	–
バスタードソード・シャイン	2.8	144	22	聖 98	70	–	5C	36	28	–	–	117	53	45	–	–	–	–	–	–	6
バスタードソード・リーティング	2.8	144	23	–	72	CT10%	5B	14	51	–	–	98	40	34	–	–	–	–	–	–	–
インベーダーバスタードソード	2.4	144	21	–	77	–	5C	28	26	–	–	136	63	55	–	–	–	–	16	21	18
ガーティアンバスタードソード	2.4	144	24	–	82	–	1D	50	14	24	8	107	49	37	–	–	11	8	–	–	–
ダークツイスター	3.1	148	18	闇 114	88	黃昏 / 魔法制限	4D	3	72	–	–	164	57	63	–	–	–	–	–	–	–
スターフォージ	4.3	144	25	–	91	MP回復10 / 明星	7B	56	31	–	–	153	96	33	31	–	–	–	–	–	–
ホワイトスラッシュ	2	166	11	聖 137	101	HP回復8 / CT10%	5B	10	93	–	–	126	64	91	–	–	–	–	–	–	–

RPG 製造商：角川書店／ESP／GAME ARTS 發售日：7月23日
售價：6800日圓 容量：2CD 記憶：MEM
MEM SEGA SATURN



——魔法世界LUNAR
這裡是由青之星所施惠的地方
她從前只是一處連空氣也沒有的死亡之地
遙遠的以前
創造女神雅露典娜以她那強大的魔法力量
將這片死亡之地變化成碧綠的潔淨大地
和平的時代……
混亂與戰亂的時代……
隨着時間流逝
唯一不會改變的
就是青之星仍在LUNAR天空上散發着光芒
人們在多采的生活中只是淡然的注視着
——現在
沈睡於青之星上的少女
到了甦醒的時候…

TEXT：零式迪爾

LUNAR2 ETERNAL BLUE

漸被遺忘的青之星傳說 攻略第一章



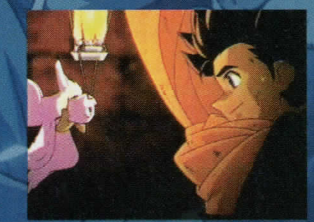


青之星不斷地刮着大風雪，在這渺無人跡的地方上，聳立着一座藍色的巨塔。巨塔內擺設了很多雕刻得十分莊嚴的士兵人像，但最令人意外的，是有一名長髮少女沈睡在一粒巨大的藍色水晶內，這名少女的外貌長得十分秀麗動人，雖然外表看來只有十六、七歲，但感覺上她已在這裡睡了幾千甚至幾萬年的歲月似的。

突然，這少女夢見了一場奇怪的景象，夢境內一處碧綠的地方，竟突然遭受到毀滅性的破壞。這時少女把眼睛張開，離開了巨型水晶，慢步的走到塔外。青之星的風雪令少女感到寒冷非常，但她仍忍耐着遙望天上的LUNAR，一股不詳及邪惡的感覺湧上她的心頭，「LUNAR上將有不尋常的事發生，我要盡快趕往與女神雅露典娜見面。」少女以堅強的神情說着。

青色之塔內的邂逅

在一處名叫龍之遺跡的地方，這天有一名少年在敲打着一隻龍頭雕刻品的眼睛，旁邊有一隻粉紅色的怪貓咬着油燈在旁催促他，少年雖然艱辛的把龍頭上的寶石取到手，但同時亦觸動了遺跡內的機關，這少年正準備逃走的時候，卻被震動的外牆弄得從高處跌下。「嗚嗚…希萊（ヒイロ），不要死啊…嗚…」紅色的怪貓哭着說，「哎呀呀…很痛…我沒什麼大礙，只受了點少傷而已…露比（ルビイ）。」這名叫希萊的少年看來相當命硬，突然，在他們身後出現了數個充滿敵意的大火球，希萊和露比雖然拼盡老命才從龍之遺跡內逃脫，但遺跡入口卻被大石封了，他們只好拿着寶石準備回家。





遺跡入口附近有女神像可補充HP及MP，不妨加以利用提升一兩級LEVEL才再上路，順便可熟習戰鬥系統。朝着沙漠的左下方前進，希萊遇上了一艘超龐大的「龍氣船」，而這船的船長正是雅露典娜神團的新四英雄之一，有「白騎士」之稱的里奧（レオ），他看見希萊後把船停駛下來，一滿自傲的向他們說這裡將會發生戰爭，並不是小孩子久留的地方，叫他們回家後便開船離去了。





再往東南方走便會到達希萊的家，一進屋內已看見里奧在盤問古恩爺爺進入青色之塔的辦法，並說什麼魔王露西亞將會降臨大地毀滅世界，古恩爺爺聽後覺得事態可疑，因此並未將進入青色之塔的辦法告訴里奧，待里奧離去後，他便立即走上瞭望台觀察青色之塔，「希萊，情況不妙啊！快上來看一看。」希萊聽到爺爺的呼喚後立即飛奔上瞭望台，原來是有一條大光柱在青色之塔上出現，並有一顆光芒從天而降入柱中，看見這突發事態，這





對身為冒險家的爺孫當然第一時間前往看過究竟，古恩爺爺叫希萊從地下室書庫取得「冒險者的短刀」後，便正式出發到青色之塔。

朝着希萊的家往東北方前進，便會到達青色之塔的入口，古恩爺爺雖然已把「左眼之貓眼石」鑲進入口的龍頭，卻未能把入口打開，這時希萊靈機一觸，把剛從龍之遺跡取得的「右眼之藍寶石」裝上龍頭，入口果然自動開啟了。在青之迷宮1中要先把左面兩個及右下方的按鈕按下，中間的石塊便會架起一條石橋，接着便可到右上方把最後一個按鈕按下，把結界解除通往青之迷宮2。在青之迷宮2中有四間房間，到房間調查四粒寶珠便可開動下方的魔法陣到達「最後之間」，再經上方的樓梯到達青色之塔的前庭，經過前庭時別忘記到中間的女神像恢復體力及MP。



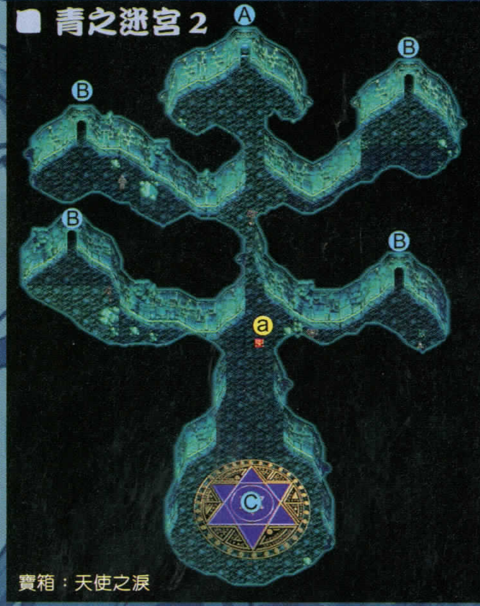


青之迷宮1



寶箱：天使之淚

青之迷宮2



寶箱：天使之淚

四星之間

青之迷宮‧最後之間

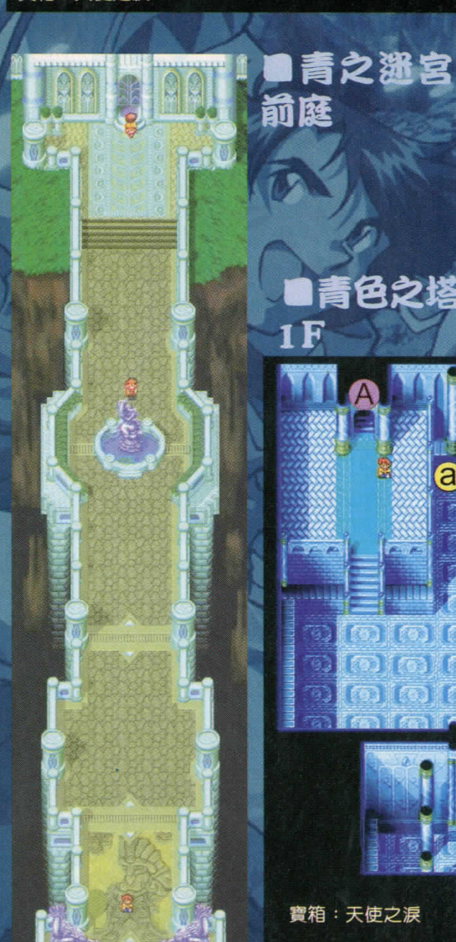


來到青色之塔的1F後，可參照地圖的指示來到7F，據古恩爺爺所知，這層應有處地方可通往最高一層，於是兩爺孫便分頭尋找，希萊結果於房間正上方發現一處地上有五星芒的魔法陣，調查後突然被轉送到一處神秘房間，當希萊走近房間內那巨型青色水晶時，水晶突然發生耀眼的光芒，嚇得希萊跌倒在地方，這時水晶內開始出現了一個人影，一名赤裸的少女漸漸浮現，而一套像神官服又像軍裝的衣服隨即被上在這少女身上，她伸出左手從水晶內慢慢移動出來，被嚇得只說「怎麼辦」的露比，卻看見希萊紅着臉發着呆説「真美麗…怎可能有如此美麗的女孩…」聽後醋意大發的露比，立時憤怒地用利爪把希萊從陶醉中爪醒過來，神秘少女似乎對這場鬧劇未感興趣，只獨自向前走，希萊即時上前問過究竟，「我的名字叫露西亞（ルーシア），為了要盡快與女神雅露典娜見面而來到這世界的。」希萊聽後隨即答應為露西亞作嚮導，然後露西亞便利用瞬間轉移魔法帶同兩人離開這房間回到青色之塔的7樓。

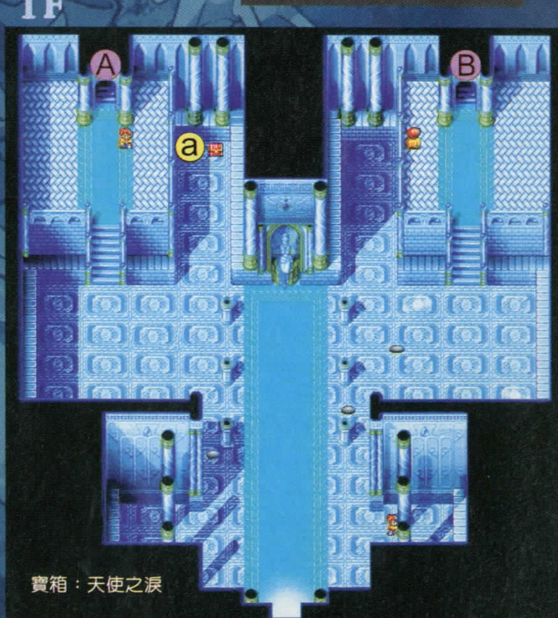




青之迷宮前庭

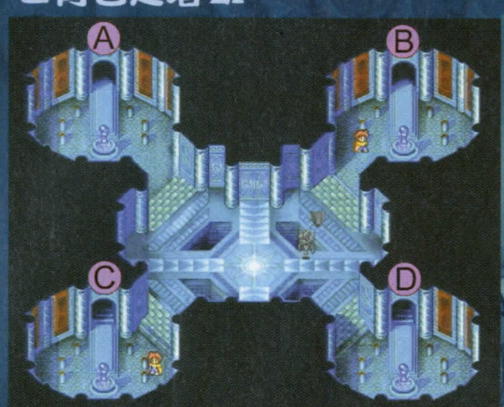


青色之塔1F



寶箱：天使之淚

■青色之塔 2F

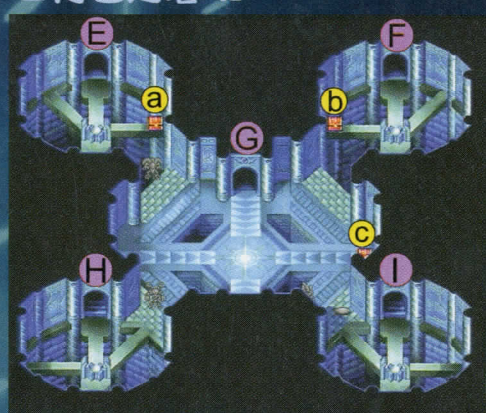


■青色之塔 3F



寶箱：a-痊癒之葉(いやしの葉)b-痊癒樹之實(いやしの木の実) c-痊癒之葉

■青色之塔 4F



■青色之塔 5F



■青色之塔 6F



■青色之塔 7F



破壞神蘇法的詛咒

■轉送之部屋







與古恩爺爺會合後，露比立即告知他剛才發生的的事，遇到這種特發的景況，各人唯有先離開青色之塔再作打算。在6/F中遇到一班實力頗強的敵人，戰鬥中眾人亦被露西亞那強大的魔法力嚇得目瞪口呆，當來到中庭後，露西亞被LUNAR的青天白雲和四周的景色吸引着，這時候卻突然傳來一把陌生的聲音，露西亞亦隨即臉色一沈，「哈哈哈…青之星上的睡公主，歡迎降臨到這世界上。」露西亞知道這把聲音正是破壞神蘇法(ソファー)，她即時想以四龍之力把祂擊潰，但可惜四龍的力量已被蘇法所封印了，這時一股可怕的暗黑魔法降落在露西亞頭上，原來蘇法運用黑暗咒術封印了露西亞的魔法力，「哈哈哈…以你現時這樣的身體，還能平安無事與雅露典娜見面嗎？」蘇法的聲音消失後，古恩爺爺說這詛咒會對露西亞構成生命危險，要盡快趕回家中利用古文書驅咒。

眾人來到剛才曾經過的「最後之間」，會遇到一隻由守衛石像變成的怪物截擊，雖然拼盡氣力才能把牠擊倒，但在青色之塔門前同樣的敵人竟有四隻，就在眾人絕望之時，突然有一條白光把石像人全部擊碎，原來是里奧為了對付「魔王」露西亞而趕來青色之塔，希萊這時立即騙他說塔內出現一隻可怕的怪物，里奧聽了希萊的一番鬼話後，以為那隻怪物便是魔王露西亞，接着便帶同部眾們衝往青色之塔去了，而希萊等人亦藉此機會帶同露西亞離開現場。

回到家後希萊把露西亞安放於椅子上，但她的情況卻好像越來越差，古恩爺爺說這咒術比想像中更難應付，古文書的力量不足以為她驅咒，他說唯今之計只有帶露西亞到沙漠之村拉芭(ラーバ)找一名叫郎華(ロンファ)的青年神官，藉他多年的神官修為才可把詛咒解除，古恩爺爺說罷便迅速的為希萊準備好帆船(真是老當益壯)，希萊在聽過爺爺的一番告介後，便立即乘船前往拉巴村找尋神官郎華。









迷失的嗜賭神官



乘帆船航行到西面的一個小碼頭，再向西南方步行一會便可到達拉芭村，從村人口中打探到郎華是一名嗜酒的賭徒，雖然到村的西北方發現他的房子，但郎華並不在家，最後希萊終於在村子東面的酒吧內，右上方的桌子找到他，不過郎華則要希萊和他賭骰子才肯聽他的要求，希萊無奈地只好答應(選擇「わかつた勝負するよ」)，「丁」代表倍數，「半」則代表單數，但無論如何也是勝不了郎華這老千的，當希萊表示不賭後(選擇「もう勝負しないよ」)，這時露西亞終於不支倒地，郎華見狀隨即帶她返回自己家中暫休。



希萊來到朗華家要求他為露西亞解咒，他卻說自己只是名無所事事的浪人，早已忘記解咒的方法了，這時里奧竟然出現拜訪朗華，原來他們二人是舊相識的好友，看見希萊等人的慌張相，郎華亦聰明的為他們隱瞞行跡，待里奧走後，郎華開始有點同情露西亞的樣子，並被希萊的誠意所打動。「再用骰子賭一次，若你勝出的話我便嘗試為露西亞解咒。」這次希萊竟然勝出了，這個不誠實的神官，看來已把他的心化作為兩粒骰子了。



為防在教會正門進入會遇到里奧，郎華便帶同希萊與露西亞從他家中的秘道前往雅露典娜神殿解咒，秘道內雖有怪物，但憑希萊的攻擊力及郎華的的回復魔法應無大礙。來到神殿的雅露典娜神像前，郎華開始為露西亞解咒，但他施法後卻令露西亞更為痛苦，大惑不解的郎華想起了多年前的往事，當年他也曾盡力的為里奧的妹妹瑪莉(マウリ)治病，但卻因道行不足而失敗，不想悲劇重演的郎華，再度認真的唸起咒文來，這次終能將露西亞體內的魔咒除去了，而這時神殿內的神官發現了他們並下逐客令，希萊等人唯有先返回郎華家中休息。



第二天清早，屋內竟不見了露西亞的蹤影，希萊立即到村內四處打探，到東面中間的一座小屋，門外的男人說他曾見過露西亞，更為她畫了畫像並將它送給希萊，而屋內的女人則對希萊表示，這紅衣少女曾因她哄嬰兒睡覺的歌而感到好奇，更以為是催眠魔法的一種，從她口中更得知露西亞去了村子上方中央的村長家，村長說露西亞曾到此打聽到聖都貝特富利亞(ペンタグリア)的途徑，告之她前往港都達路多(ダルトン)會有準備航行到聖都的船後，她便離去了。來到村中的港口附近，終於找到露西亞，她看着黃昏的景色及勤勞工作的人們覺得這由雅露典娜創造的世界充滿不可思議及難言的感覺，接着向希萊道謝及告別後，便獨自上路了。落寞的希萊正不知何去何從的時候，遇見了剛睡醒的郎華，「什麼？露西亞正前往港都達路多？龍氣船正停泊在那處啊！」心知不妙的二人，決定立即前往達路多協助露西亞脫險。





營救露西亞

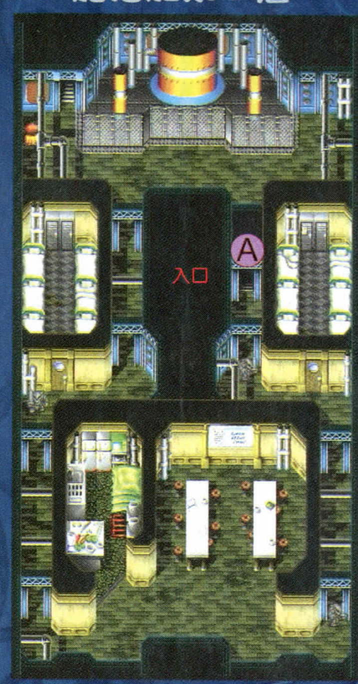


三人離開拉芭村後向北行終到達港都達路多，抵步後發現露西亞已和里奧及他的一班部眾發生爭執，對雅露典娜神團的說話及命令深信不疑的里奧，並沒有理會露西亞的解釋，魔法力大不如前的露西亞，她的的魔法護牆雖可將士兵們彈開，但仍敵不過里奧的劍技，看到露西亞被捉的希萊等人，決定闖入龍氣船內把她營救出來。



進入龍氣船前先到港都內添置武器和道具，船艙內的守衛士兵能力不弱，但因此處並無BOSS要對付，兩人大可盡情使用特殊及魔法戰鬥，再加上船上的女神像輔助，要通過船艙應無問題。

龍汽船第1層

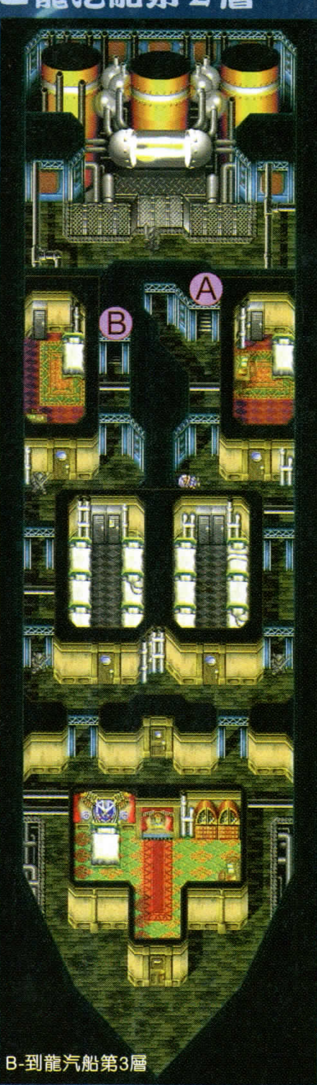




來到地圖B點到達龍氣船的機房，希萊等人看到牢房中的露西亞仍不斷對里奧訴説要與女神雅露典娜見面，但里奧似乎並不理會她的説話，更打算明天便要處決露西亞，雖然他的一名部下對露西亞是魔王與否仍抱有疑問，而固執的里奧覺得要處決這名年輕少女內心雖不忍，但仍要堅持執行雅露典娜給他的命令。

待里奧離開後，希萊等人立即上前把露西亞從牢房內釋放出來，雖然露西亞已重獲自由，但她卻有感於以現時自身的能力，連保護自己也辦不到，而覺得難於與雅露典娜會面而感到沮喪，而一直對露西亞心存好感的希萊，隨即答應協助及保護她到聖都與雅露典娜會面，露西亞聽後對希萊的一番好意內心非常感激。這時機警的朗華突然聽到附近有人聲出現，並叫各人先躲到暗角一旁，原來是里奧回來巡視監牢，憤怒的他對露西亞如何逃出牢房顯得困惑不已，而朗華則乘機將監牢關上令里奧困於其中，並向他説要跟隨希萊到聖都與里奧的妹妹瑪莉再次見面。

龍汽船第2層



B-到龍汽船第3層

迷幻森林拉斯之樹海



離開港都後，依郎華的指示到聖都前要先往東北方的星里之森，依地圖穿過星里之森後會到達龍星之塔的入口處，這時郎華會先到前方查探一下，希萊等人則在此暫休一會，露西亞這時困惑於為何這世界只有希萊相信她的説話及願意幫助她，希萊帶點不好意思的表示，他自少已對這世界的傳説、遺跡及事物充滿憧憬及探求的心情，在與露西亞見面後，他同時亦感覺到一直期待的冒險之旅亦是開始之時，露西亞聽後顯得十分感動，雖然希萊並未把他對露西亞的感情説出，但敏感的露比當然已完全知曉。

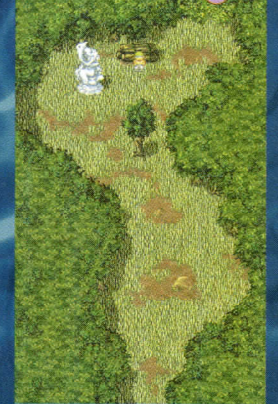
星見之里



寶箱：a-痊癒之葉 b-600s

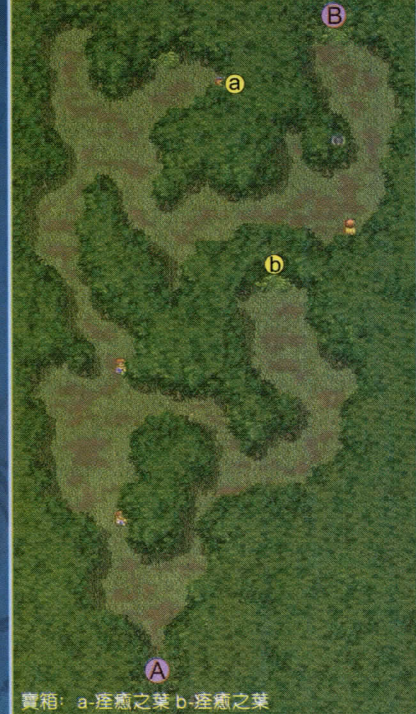
離開龍星之塔的入口，再往東北方走來到拉斯(ランス)樹海的入口處，這裡的一名樵夫因曾和朗華多次賭骰子也敗北，要求要再賭一局才將樹海入口的秘密告之，樵夫用朗華的骰子和他賭博當然又告慘敗，得知調查通路的辦法後各人終能進入樹海，其後里奧亦率領部下趕至，但不知秘密的他們卻只好糊裡糊塗的離開森林。





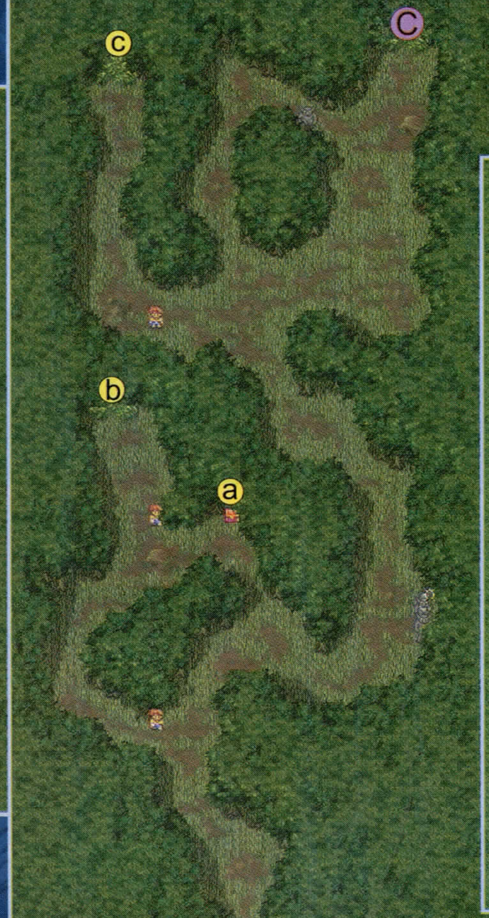
樹海1

■樹海 2



寶箱: a-痊癒之葉 b-痊癒之葉

■樹海 3



寶箱: a-痊癒之葉 b-星見之光 c-毒蛇之紋章

■樹海 4



a-痊癒之葉 b-146s c-鎖子甲(鎖かたびら)

美麗的舞蹈少女－珍



沿着地圖所示可來到樹海出口前的一片空地廣場，看到一群流浪藝人正欣賞着一名少女團友的排舞，這位擁有一頭碧綠色頭髮、小麥色健康皮膚的少女，她那出色動人的舞姿把希萊等人深深吸引住，舞蹈過後各人也報以熱烈掌聲，而冷漠的露西亞亦因這少女的熱情舞步而動容。

互相介紹後得知這漂亮的舞蹈員名叫珍(ジーン)，是這個旅行馬戲團的一員，而團長杰班(ギバン)提議希萊不妨在此留宿一宵才再上路。入夜後，希萊等人在廣場西北方的懸崖與珍談天，這時露西亞突然被一隻巨大的植物型怪物襲擊，珍意外地竟施出一套迅雷不及耳的拳法，便將這怪物擊退並救出露西亞，正當各人向珍道謝及稱讚她的時候，珍卻說希望希萊等人不要將她懂拳法的事告訴他人，接着便獨自離去了。使出很久也沒再用過的拳法後，珍想起了當年曾跟邪惡暗殺組織「魔龍團」學習「魔龍拳」的一段過去，此往事及這拳法現在仍令重過生活的她懊惱不已。









第二天的清晨，朗華極力向希萊推薦右方的一個溫泉設施，於是希萊便帶同露比及露西亞一同前往，在溫泉設施內分左右兩邊的男、女浴室，希萊和露比進入了男浴室內沐浴嬉水，但剛到「凡間」不懂人情世故的露西亞，竟無知地赤着身子慢步入男浴室準備與希萊一同沐浴，面對着心上的身體，腦



內空白一片的希萊仍不禁想多看一眼，這時氣得流淚的露比醋爪一出......

大鬧溫泉後，露比連忙提點露西亞女孩子是不可向男人光着身子的，尤其是在「她的希萊」面前，各人來到馬戲團的營地，埋伏在地下的怪物突然又再出現，並用爪將團長及團員捉入地底內，希萊等人立即準備進入地底將怪物的本體除掉以救出眾人，但珍卻表示自己現在只是一名普通的舞蹈員，並不能與怪物戰鬥，她將繩梯交給希萊後便走開了。而希萊正當放下繩梯預備進入地底時，珍終於按耐不住表示要同行救出同伙，認為只要不使出拳法便行了。

地底的構造十分簡單，步行不久便可發現那隻巨型的怪物本體，這怪物的HP值不低，更會作出二段變身，牠的攻擊有時會帶有毒性，要以朗華的魔法或消毒草協助，其餘二人則不斷使出特殊便可將牠擊敗。





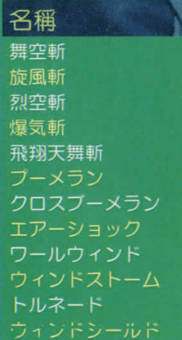
救出杰班團長及眾團友後，珍決定跟隨希萊等人到美尼比亞（メリビア）之街找青之拳聖拉爾納斯（ライナス），尋求清算自己過去的方法，杰班亦認為拉爾納斯的「青龍拳」屬正道的門派，對珍應該有所幫助。而馬戲團亦會回到瑪丹尼亞（マドリア）草原長駐，歡迎珍等人隨時到來探望，在左上方出口處從一名女子手上取得珍的漂亮海報後，便可離開樹海繼續朝目的地聖都貝特古利亞進發。





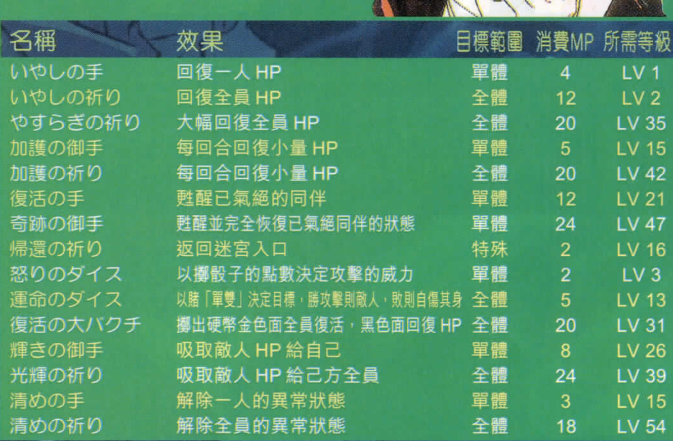


主要角色魔法及特殊技一覽



希萊

名稱	效果	目標範圍	消費MP	所需等級
舞空斬	跳向敵人使出強力一擊	單體	6	LV7
旋風斬	用衝擊波將敵人切開	範圍	10	LV 16
烈空斬	攻擊直線範圍內的敵人	直線	14	LV 30
爆気斬	爆發出鬥氣攻擊敵人	全體	20	LV 43
飛翔天舞斬	由希萊編創出的最強劍技	單體	24	LV 55
ブーメラン	拋出回力鏢攻擊敵人	單體	3	LV1
クロスブーメラン	拋出兩把回力鏢攻擊敵人	單體	5	LV 24
エアーショック	使用風之力攻擊敵人	範圍	7	LV 10
ワールウィンド	使用龍捲風攻擊敵人	範圍	12	LV 27
ウィンドストーム	使用暴風之力攻擊敵人	全體	10	LV 20
トルネード	使用巨大龍捲風攻擊敵人	全體	20	LV 43
ウィンドシールド	召出風之障壁令回避力提高	自身	8	LV 33



郎華

名稱	效果	目標範圍	消費MP	所需等級
いやしの手	回復一人 HP	單體	4	LV 1
いやしの祈り	回復全員 HP	全體	12	LV 2
やすらぎの祈り	大幅回復全員 HP	全體	20	LV 35
加護の御手	每回合回復小量 HP	單體	5	LV 15
加護の祈り	每回合回復小量 HP	全體	20	LV 42
復活の手	甦醒已氣絕的同伴	單體	12	LV 21
奇跡の御手	甦醒並完全恢復已氣絕同伴的狀態	單體	24	LV 47
帰還の祈り	返回迷宮入口	特殊	2	LV 16
怒りのダイス	以擲骰子的點數決定攻擊的威力	單體	2	LV 3
運命のダイス	以賭「單雙」決定目標，勝攻擊則敵人，敗則自傷其身	全體	5	LV 13
復活の大バクチ	擲出硬幣金色面全員復活，黑色面回復 HP	全體	20	LV 31
輝きの御手	吸取敵人 HP 給自己	單體	8	LV 26
光輝の祈り	吸取敵人 HP 給己方全員	全體	24	LV 39
清めの手	解除一人的異常狀態	單體	3	LV 15
清めの祈り	解除全員的異常狀態	全體	18	LV 54





珍

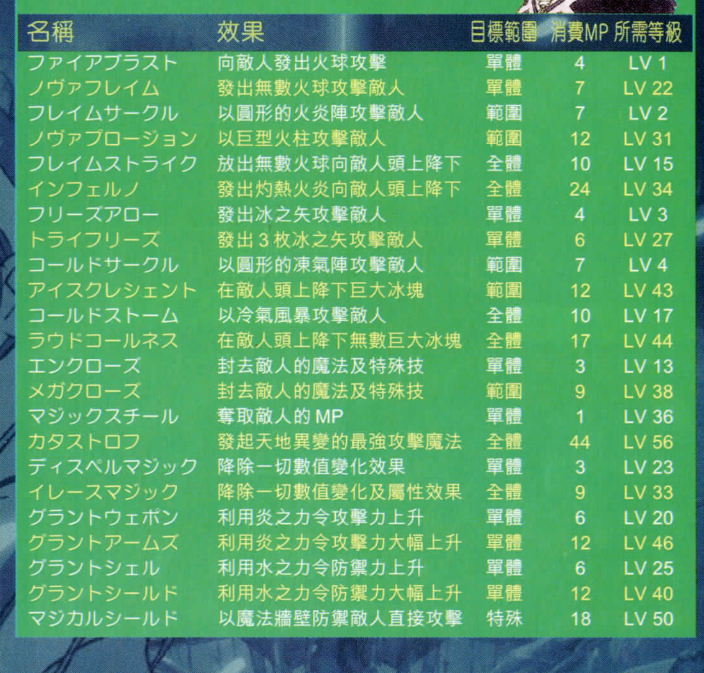


名稱	效果	目標範圍	消費MP	所需等級
毒蛾のステップ	令敵人中毒的舞蹈	單體	6	LV 5
胡蝶の舞い	令敵人中毒的舞蹈	範圍	9	LV 20
眠りのステップ	令敵人睡眠的舞蹈	單體	5	LV 8
夢見の舞い	令敵人睡眠的舞蹈	範圍	9	LV 23
雀蜂のステップ	令敵人麻痺的舞蹈	單體	7	LV 11
女王蜂の舞い	令敵人麻痺的舞蹈	範圍	12	LV 26
魅惑のキッス	令敵人混亂的飛吻	單體	7	LV 17
情熱のベーゼ	令敵人混亂的飛吻	範圍	14	LV 29
竜神掌	放出鬥氣攻擊敵人	單體	9	LV 1
流星脚	以直線高速踢向敵人	直線	14	LV 36
青竜烈波	向周圍放射出鬥氣	特殊	15	LV 41
真・青竜烈波拳	一擊向全部敵人放射出鬥氣	全體	24	LV 46

尼奧

名稱	效果	目標範圍	消費MP	所需等級
シュートストーン	向敵人放出石頭彈	單體	4	LV 6
ストーンバレット	向敵人放出巨型岩石	單體	7	LV 37
ロッククラッシュ	在敵人頭上降下巨大岩石	範圍	7	LV 16
ランドクラッシュ	在敵人頭上引起岩石爆炸	範圍	12	LV 36
ルナクエイク	於局部地域引發地震	全體	10	LV 21
ランドブレイク	喚出石柱攻擊敵人	全體	17	LV 38
連武撃	以連續技攻擊敵人	單體	6	LV 1
光輪弾	以劍集光攻擊敵人	範圍	14	LV 11
聖光断	吸取敵人HP的劍技	單體	18	LV 55
光波斬	以光之刃將敵人切斷	全體	15	LV 26

莉美娜



名稱	效果	目標範圍	消費MP	所需等級
ファイアブラスト	向敵人發出火球攻擊	單體	4	LV 1
ノヴァフレイム	發出無數火球攻擊敵人	單體	7	LV 22
フレイムサークル	以圓形的火炎陣攻擊敵人	範圍	7	LV 2
ノヴァプロージョン	以巨型火柱攻擊敵人	範圍	12	LV 31
フレイムストライク	放出無數火球向敵人頭上降下	全體	10	LV 15
インフェルノ	發出灼熱火炎向敵人頭上降下	全體	24	LV 34
フリーズアロー	發出冰之矢攻擊敵人	單體	4	LV 3
トライフリーズ	發出3枚冰之矢攻擊敵人	單體	6	LV 27
コールドサークル	以圓形的凍氣陣攻擊敵人	範圍	7	LV 4
アイスクレシェント	在敵人頭上降下巨大冰塊	範圍	12	LV 43
コールドストーム	以冷氣風暴攻擊敵人	全體	10	LV 17
ラウドコールネス	在敵人頭上降下無數巨大冰塊	全體	17	LV 44
エンクローズ	封去敵人的魔法及特殊技	單體	3	LV 13
メガクローズ	封去敵人的魔法及特殊技	範圍	9	LV 38
マジックスチール	奪取敵人的MP	單體	1	LV 36
カタストロフ	發起天地異變的最強攻擊魔法	全體	44	LV 56
ディスペルマジック	降除一切數值變化效果	單體	3	LV 23
イレースマジック	降除一切數值變化及屬性效果	全體	9	LV 33
グラントウェポン	利用炎之力令攻擊力上升	單體	6	LV 20
グラントアームズ	利用炎之力令攻擊力大幅上升	單體	12	LV 46
グラントシェル	利用水之力令防禦力上升	單體	6	LV 25
グラントシールド	利用水之力令防禦力大幅上升	單體	12	LV 40
マジカルシールド	以魔法牆壁防禦敵人直接攻擊	特殊	18	LV 50

武器一覽表

短劍系

可裝備人物：希萊、里奧、朗華、珍

名稱	攻擊力	備註
短剣	＋2	回數＋1
冒険者の短剣	＋5	回數＋1 器用、敏捷＋2
星の短剣	＋20	回數＋1 幸運＋7，給收MP能力
さびた短剣	＋0	回數＋1

長劍系

可裝備人物：希萊、里奧

名稱	攻擊力	備註
ショートソード	＋17	
ロングソード	＋23	
ブロードソード	＋31	
シルバーソード	＋40	魔防＋5
バスタードソード	＋49	
クラッシュソード	＋70	器用、敏捷－5
ルーンブレード	＋57	精神、魔防＋2
プラチナブレード	＋67	敏捷＋5
戦士の剣	＋76	器用＋5
黒水晶の剣	＋85	精神＋5
マスターソード	＋94	防禦、器用、敏捷、移動＋2
魔剣ガルシオン	＋100	精神、魔防＋9（希萊專用）
アルテナの剣	＋111	防禦、器用、敏捷、精神、魔防、移動、幸運＋7（希萊專用）
ディフェンダーソード	＋65	防禦、魔防＋5（里奧專用）
聖剣ホワイトファング	＋94	器用＋20（里奧專用）
無銘の剣	＋105	防禦、魔防、移動＋5（里奧專用）

棒系

可裝備人物：朗華

名稱	攻擊力	備註
メイス	＋15	
フレイル	＋21	
銀のメイス	＋33	

名稱	攻擊力	備註
こはくのメイス	+42	
精神のメイス	+50	
儀式のメイス	+58	
武神の鉄球	+72	
黒水晶のメイス	+80	
祈りのメイス	+88	
聖なるメイス	+93	精神、魔防+8
裁きのメイス	+100	防禦、魔防+10

杖系

可裝備人物：妮美娜

名稱	使用效果
魔道士の杖	魔法之彈
震撃の杖	石之彈
雷光の杖	喚出雷電
水流の杖	冰之矢
火球の杖	火之玉
風撃の杖	疾風攻擊
大地の杖	巨石攻擊
雷雲の杖	雷電攻擊
凍気の杖	冷氣攻擊
業火の杖	火炎攻擊
嵐の杖	喚出龍捲風
賢者の杖	封去敵人的強力魔法
盗っ人の杖	盜取敵人的道具或金錢

扇子系

可裝備人物：珍

名稱	攻擊力
踊り子の扇	+24
鉄の扇	+29
銀の扇	+36
白銀の扇	+43
舞姫の扇	+50

爪系

可裝備人物：珍

名稱	攻擊力
鉄の爪	+55
黒鉄の爪	+66
白虎の爪	+77
闘神の鉄拳	+87
鬼神の爪	+99
怒りの鉄拳	+60







防具及裝備一覽

盾牌系

可裝備人物：希萊、里奧

名稱	防禦能力	備註
木の盾	+2	
ナベのふた	+20	除回數外各能力+2
聖なるナベのふた	+5	
鉄の盾	+10	
銀の盾	+15	
鋼の盾	+20	
白銀の盾	+25	
戦士の盾	+31	
黒水晶の盾	+36	
剣匠の盾	+42	
竜神の盾	+50	（希萊專用）
光の盾	+46	魔防+4（里奧專用）

腕輪系

可裝備人物：朗華

名稱	防禦能力
腕輪	+4
鉄の腕輪	+8
銀の腕輪	+12
鋼の腕輪	+17
白銀の腕輪	+22
宝玉の腕輪	+27
黒水晶の腕輪	+32
退魔の腕輪	+38
降臨の腕輪	+44

護腕系

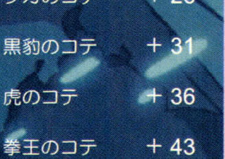
可裝備人物：妮美娜 珍（舞）

名稱	防禦能力	備註
リスト	+3	
銀糸のリスト	+8	
白銀のリスト	+13	
マジカルリスト	+18	
貴石のリスト	+22	
魔眼のリスト	+27	
光糸のリスト	+33	
封印のリスト	+40	妮美娜專用

護手系

可裝備人物：珍（武）

名稱	防禦能力
タカのコテ	+26
黒豹のコテ	+31
虎のコテ	+36
拳王のコテ	+43



衣服系

名稱	防禦能力	可裝備人物	備註
ふだん着	+3	全員	
冒険者の服	+6	全員	
青パジャマ	+3	全員	睡眠狀態，回復HP
赤パジャマ	+3	全員	睡眠狀態，回復MP
黄パジャマ	+66	全員	睡眠狀態



鎧甲系

名稱	防禦能力	可裝備人物	備註
革のヨロイ	＋12	希萊、朗華	
鎖かたびら	＋18	希萊、朗華	
鉄のヨロイ	＋26	希萊、里奧	
銀のヨロイ	＋32	希萊、里奧	
白銀のヨロイ	＋40	希萊、里奧	
戦士のヨロイ	＋48	希萊、里奧	
黒水晶のヨロイ	＋56	希萊、里奧	
剣匠のヨロイ	＋64	希萊、里奧	
竜神のヨロイ	＋75	希萊	
聖騎士のヨロイ	＋70	里奧	器用、敏捷、精神、魔防＋5

神官服系

名稱	防禦能力	可裝備人物	備註
神官着	＋23	朗華	魔防＋1
清めの礼服	＋30	朗華	魔防＋2
儀礼の礼服	＋37	朗華	魔防＋3
清貧の礼服	＋44	朗華	魔防＋4
守りの礼服	＋52	朗華	魔防＋5
司祭の礼服	＋60	朗華	魔防＋6
聖者の礼服	＋70	朗華	魔防＋7
大バクチのヨロイ	隨機	朗華	幸運＋8

舞衣系

可裝備人物：珍

名稱	防禦能力
踊り子のドレス	＋14
フレアドレス	＋18
毛皮のドレス	＋26
シルクのドレス	＋34
舞姫のドレス	＋42

道着系

可裝備人物：珍

名稱	防禦能力
タカの道着	＋53
黒の道着	＋61
虎の道着	＋69
拳王の道着	＋77

長袍系

可裝備人物：妮美娜



名稱	防禦能力	備註
ローブ	＋13	精神、魔防＋1
銀糸のローブ	＋17	精神、魔防＋2
毛皮のローブ	＋21	精神、魔防＋3
魔道士のローブ	＋30	精神、魔防＋4
加護のローブ	＋40	精神、魔防＋5
魔眼のローブ	＋50	精神、魔防＋6
光糸のローブ	＋60	精神、魔防＋7
賢者のローブ	＋70	精神、魔防＋8

頭部護具

名稱	防禦能力	可裝備人物	備註
革のボウシ	＋2	希萊、里奧	
鉄のカブト	＋5	希萊、里奧	
銀のカブト	＋9	希萊、里奧	
鋼のカブト	＋13	希萊、里奧	
白銀のカブト	＋17	希萊、里奧	
戦士のカブト	＋21	希萊、里奧	
黒水晶のカブト	＋25	希萊、里奧	
剣匠のカブト	＋29	希萊、里奧	
竜神のカブト	＋35	希萊	
獅子のカブト	＋34	里奧	
バンダナ	＋1	朗華	
はでなバンダナ	＋3	朗華	
銀糸のバンダナ	＋6	朗華	
幸運のバンダナ	＋9	朗華	幸運＋2
精神のバンダナ	＋12	朗華	精神＋2
魔除けのバンダナ	＋15	朗華	魔防＋2
祈願のバンダナ	＋18	朗華	精神、魔防＋1
心眼のバンダナ	＋21	朗華	器用、精神＋1
守護のバンダナ	＋24	朗華	魔防＋5
奇跡のバンダナ	＋27	朗華	攻擊、器用、敏捷、精神、魔防、移動、幸運＋4
ヘアバンド	＋3	珍、妮美娜	
銀の髪飾り	＋6	珍、妮美娜	
白銀の髪飾り	＋9	珍、妮美娜	
宝玉の髪飾り	＋12	珍、妮美娜	
精霊の髪飾り	＋15	珍、妮美娜	
金のかんざし	＋18	珍、妮美娜	
黒水晶の髪飾り	＋21	珍、妮美娜	
聖鈴の髪飾り	＋24	珍、妮美娜	
ネムリンのリボン	＋8	珍、妮美娜	魔防＋8
阿修羅の髪飾り	＋30	珍（武）	
夢幻のリボン	＋30	妮美娜	幸運＋2
安全第一	＋15	希萊、朗華、里奧	幸運＋2

Present by：山寺良牙

舞木靜→御前靜（?）

女主角之夢2～HEROINE DREAM 2～







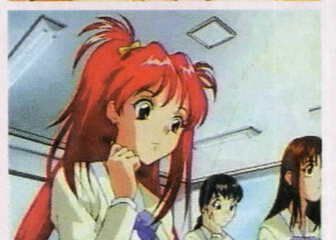
1996年10月10日——一隻以藝能界為題材的育成simulation遊戲《女主角之夢》出場，在當時這類遊戲可說是一個新的嘗試；之後過了一年半的時間後，其另一作《女主角之夢2》終於出場，今次出場的人物及舞台背景亦有作出改變，不如就讓各位進入《女主角之夢2》的新世界吧！

首先當然是介紹一下今作出場的五位女主角候補生

御前靜（MISAKI SIZUKA）

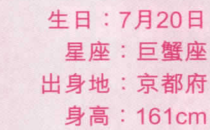
生日：9月27日
星座：天秤座
出身地：沖繩縣
身高：160cm
體重：46kg
血型：B
興趣、特技：購物、GAME、釣魚





御前靜的對手

九櫛円（KUGUJI MADOKA）



生日：7月20日
星座：巨蟹座
出身地：京都府
身高：161cm
體重：45kg
血型：A
興趣、特技：日本舞、茶道、所有武道





神依雛（KAMIYORI HINA）

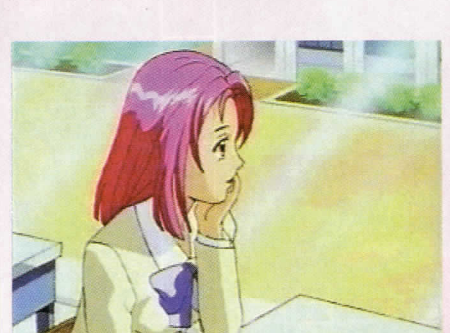
生日：2月14日
星座：水瓶座
出身地：滋賀縣
身高：172cm
體重：47kg
血型：O
興趣、特技：讀書、購物（WINDOW SHOPPING）



社流音（YASHIRO RUNE）

生日：8月31日
星座：處女座
出身地：北海道
身高：162cm
體重：50kg
血型：AB
興趣、特技：作詞、與狗散步





美宗舞（MIMUNE MAI）

生日：6月6日
星座：雙子座
出身地：千葉縣
身高：153cm
體重：45kg
血型：B
興趣、特技：睡覺、跑步、運動系學會活動體驗入部全制霸

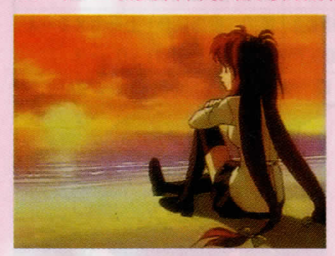


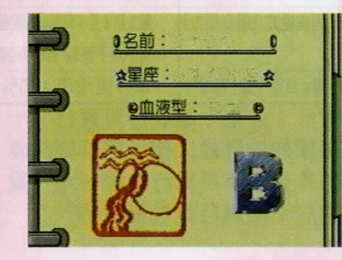




看過五人的樣貌後，不如正式開始遊戲。

今作如上集一樣，開始遊戲前玩者需輸入自己的名字、星座及血型，這三項資料會影響到御前靜的初期能力值。





輸入名字時將各日文字所對應的數字全部加起來，計出答案查看是那一個BONUS的範圍：

各日文字所對應的隱藏值

9=あ、さ、ざ、な、ま、ら
8=い、し、じ、に、み、り
7=う、す、ず、ぬ、む、る
6=え、せ、ぜ、ね、め、れ
5=お、そ、ぞ、の、も、ろ
4=か、が、た、だ、は、ば、ぱ、や、ゃ、わ
3=き、ぎ、ち、ぢ、ひ、び、ぴ
2=く、ぐ、つ、っ、づ、ふ、ぶ、ぷ、ゆ、ゅ
1=け、げ、て、で、へ、べ、ぺ
0=こ、ご、と、ど、ほ、ぼ、ぽ、よ、ょ、を、ん

合計數值的對應 BONUS 值

合計值	演技	發聲	音感	感受性	自信	運動力	魅力
0-19 的單數	+2	+7	+3	-5	-3	-6	+3
0-19 的雙數	+5	-8	-4	+3	-3	+2	+6
20-39 的單數	-4	-2	-5	0	+6	+4	+2
20-39 的雙數	+3	+7	-4	0	+2	-6	-4
40-59 的單數	+2	+3	+8	-5	-3	-3	+4
40-59 的雙數	-5	+8	+4	-3	+3	+4	-6

各星座亦會對初期能力值有影響，其對應表是：

星座	演技	發聲	音感	感受性	自信	運動力	魅力	血型相性代碼
白羊座	20	10	50	10	5	100	160	3
金牛座	40	40	40	50	50	80	50	2
雙子座	70	70	20	30	80	30	90	1
巨蟹座	5	90	120	20	70	30	20	3
獅子座	20	50	40	45	10	90	100	2
處女座	30	30	80	90	30	90	5	1
天秤座	90	50	70	70	20	35	20	1
天蠍座	100	10	10	70	70	5	90	2
人馬座	30	30	30	70	70	60	60	3
山羊座	65	65	65	50	70	20	20	1
水瓶座	15	90	20	90	50	20	70	2
雙魚座	50	40	70	60	80	60	50	3

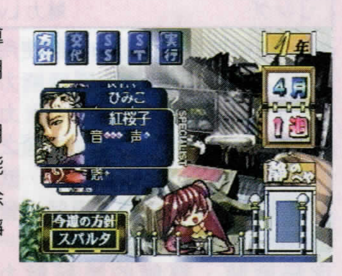
血型對應星座的相性的特別效果：

A 型
相性 1評價＋10
相性 2與舞的關係 +10
相性 3對指導者的感情為「ばぁか」
B 型
相性 1與流音的關係＋30
相性 2對指導者的感情為「やな奴」
相性 3評價＋10
O 型
相性 1無
相性 2評價＋10
相性 3與雛的關係＋30
AB 型
相性 1評價＋10
相性 2與圓的關係＋30
相性 3舞的心情是「パラダイス」

將各項玩者（指導者）的資料輸入後，便開始對御前靜的培育工作。在主要指令中其有六種不同的指令，現在就為他們作出解釋並且刊出他們相關的資料。

SPECIA LIST

設定訓練御前靜的方針、導師、交換其他導師、給導師使用SS道具及進行下星期的指導。



方針：在育成御前靜時導師所用的方針，各項不同的方針會對能力值昇降有不同的影響，當然除了影響能力值外，亦會對御前靜對指導者的感情。

六種類的方針及內容

スパルク	導師專長重視	以導師專科目作徹底教學
色々	各種各樣的能力	讓導師適當地分配科目
能力主義	加強現在在最高位的能力值	
個性尊重	讓御前靜做喜歡的科目或活動	
バランス	平均	首先將最弱的部份加強，然後將全體的能力值平均地增加
自習	自修	壓力下降（其他能力值無變化）

交代：在初期指導者會有十位導師可選（隨機抽出），其中五位可隨時使用；另外五位的預備導師可以在交換後使用，之後在遊戲過了一段時間後，在外野（預備導師）的導師數目會增加（會有畫面説明），指導者亦可以籍此指令調他們出來使用。

另外有一項要注意的，就是不同的導師會有不同的專長，這對御前靜能力值的昇降有影響。

導師一覽表

人物	各初期能力值
まり	演技 Lv.1
さくら	演技 Lv.1 、發聲 Lv.1
花丸	演技 Lv.2 、運動力 Lv.1
かぐやちゃん	演技 Lv.3
ひかげコーチ	演技 Lv.4 、自信 Lv.1
合唱団	發聲 Lv.1
セイザン	發聲 Lv.2 、感受性 Lv.1

ホークマン	發聲 Lv.3、魅力 Lv.2
ハクビ	發聲 Lv.4、演技 Lv.1、音感 Lv.1
ナルシーこが	音感 Lv.1、魅力 Lv.1
やよい	音感 Lv.2、運動力 Lv.1
紅桜子	音感 Lv.3、發聲 Lv.1
サクライ	音感 Lv.4
マジシャン	感受性 Lv.1、演技 Lv.1
こよみ	感受性 Lv.2、運動力 Lv.1
サンタX	感受性 Lv.3
まりあ	感受性 Lv.4、音感 Lv.1、魅力 Lv.1
やまと	自信 Lv.1、運動力 Lv.1
ひみこ	自信 Lv.2、發聲 Lv.1
キラージョー	自信 Lv.2、音感 Lv.1
うしろの	自信 Lv.3、魅力 Lv.2
花柄みちる	自信 Lv.4、感受性 Lv.2、魅力 Lv.1
来々	運動力 Lv.1、演技 Lv.1、感受性 Lv.1
ヒエイ	運動力 Lv.2、演技 Lv.1、發聲 Lv.1
エディいしい	運動力 Lv.3
こずえ	運動力 Lv.4
ムッシュ花巻	魅力 Lv.1、感受性 Lv.1
ナヲミ	魅力 Lv.2、音感 Lv.1、自信 Lv.1
あみちゃん	魅力 Lv.3、運動力 Lv.2
リング	魅力 Lv.4

SS：這個指令除了可向導師使用SS道具外，亦可查看導師能力LEVEL，甚麼是導師「能力LEVEL」呢？其實，在《女主角之夢2》中是多了一項新的機能，就是導師在教御前靜時，導師也會取得經驗值的，當經驗值到達一定程度時，導師的該科能力LEVEL亦會上昇。



另外，有時指導者有時在街上拾到一些物件，這些被稱作「SS道具」的東西是可以用在導師身上的，其效果可參看下表。

SS 道具表

道具名	取得人物	關係值	調查次數	最高所持數	需要事件	能力值變化
AMENBO（アメンボ）	社流音	30	3	x	x	發聲上升力+0~2
音樂鑑賞（音樂鑑賞）	社流音、鳴谷響	30	3	x	x	音感上升力+0~2
戲劇鑑賞（映画鑑賞）	九櫛圓	30	3	x	x	演技上升力+0~2
旋律的心（メロスの心）	美宗舞	30	3	x	x	運動力上升力+0~2
喜怒哀樂（喜怒哀樂）	九櫛圓、天派理	30	3	x	x	感受性升力+0~2
ALL 5（オール5）	神依雛、工藤華星	30	3	x	x	自信升力+0～2
紅色唇膏（赤い口紅）	神依雛	30	3	x	x	魅力上升力+0~2
心魂的叫聲（魂の叫び）	社流音	45	6	x	25個以上	發聲上升力x1~2
人魚的歌聲（人魚の歌声）	社流音、鳴谷響	45	6	x	25個以上	音感上升力x1~2
天使之翼（天使の翼）	九櫛圓	45	6	x	25個以上	演技上升力x1~2
韋太天的靴（韋駄天の靴）	美宗舞	45	6	x	25個以上	運動力上升力x1~2
貝殼的碎片（貝の欠片）	樹律未遠	45	6	x	25個以上	感受性上升力x1~2
天狗的鼻（天狗の鼻）	神依雛、工藤華星	45	6	x	25個以上	自信上升力x1~2
天使的羽衣（天使の羽衣）	神依雛	45	6	x	25個以上	魅力升力x1～2
長木（長~い木）	x	x	15	x	x	壓力上升力x1/2~1（第一年時出現）
短木（短い木）	x	x	6	1	x	壓力上升力x1~2
EX PARK（EXパックン）	x	x	12	2個以上	x	指導者能力上升力x1~2+經驗值變0
龍的鱗（龍の鱗）	x	x	x	x	50個以上	指導者能力上升力x1~2（第二年後出現）
砂漏（砂時計）	x	x	12	x	35個以上	所有能力變為Lv.1（第一年時出現）
邪惡十字架（悪の十字架）	九櫛圓	x	3	2個以上	x	能力上升力與下降力倒轉

秘密 SS 道具

道具名	取得條件	能力值變化
記憶力（記憶力）	第2年4月1日以後御前靜的能力值平均不到100	能力（壓力以外）上升力×1～2 另評價上升力+0～1
獨創性（獨創性）	第3年4月1日以後御前靜的能力值平均不到100	能力（壓力以外）上升力×1～3 另評價上升力+0～2
潛在能力（潛在能力）	第3年4月1日以後御前靜的能力值平均不到50另壓力200以上	能力（壓力以外）上升力×1～4 另評價上升力+0～3
國士無雙（國士無双）	事件達成率100%時	能力上升力×1～5另評價上升力+0～4、壓力不會上升

實行：這指令即表示可實行下一星期的指導或工作，但需要注意的是有些示是實行之後在同一星期內不能實行其他指令的。



預約指令一覽表

可使用時期＼指令	技術人員	試音	地圖	禮物
第一週	○	○	○	×
第二週	○	×	○	○
第三週	○	○	○	×
第四週	○	×	○	○

註：「試鏡」、「地圖」、「禮物」這三個指令在同一星期內只能選其中一個

STATUS——

查看御前靜的能力值，這個指令在「SPECIA LIST」的「ST」是一樣的，每項能力值的表示是……

御前靜的能力值畫面

演技	舞台劇或演戲等的演技力
音感	音準及節奏感
發聲	發聲的強弱、聲音的優美及說話的靈活度
感受性	對事物的敏感度（數值影響各練習的吸收力會加強）
自信	對自己的自信（數值高會有更多不同類型的工作出現）
運動力	體力及健康度
魅力	可愛的程度
評價	工作後取得的評價值（將作為選出女主角的分數）
ストレス→壓力	做練習時會上昇或下降（超過200的話會發生異常狀態）
ディレクターへの感情	御前靜對指導者的感情變化
氣分	當然是御前靜的心情

御前靜對指導者的感情變化

數值	MESSAGE
0-83	十分討厭（大ッキライ）
84-167	心情不好（うんこたれ）
168-251	傻瓜（ばぁか）
252-335	討厭的人（やな奴）
336-419	看不順眼（気に入らない）
420-503	沒事（別に？）
504-587	一般（ふつう）
588-671	要重新看（ちょっと見直した）
672-755	微笑（にこにこ）
756-839	不是好嗎（やるじゃん）
840-923	多謝（いつもありがとう）
924-999	十分喜歡（だ~い好き！）



御前靜對指導者感情變化條件



感情上升條件

內容	數值變化
心情是「最高」	+50
送禮物給她	+50／+30／+10／-20
完成工作	+40
試鏡合格	+50
心情是「少許開心（ちょっと嬉しい）」	+20
MINI GAME 中取得禮品	+50
方針是自修（自習）	+50

感情下降條件

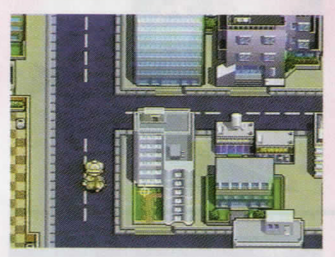
內容	數值變化
心情是「不愉快（なんか不愉快）」	-30
心情是「想哭（泣きそう）」	-10
交換指導者時	-20
狀況出問題時	-30
方針是「科目重視（スパルタ）」	-40
狀況是生病時	-500
參加合宿	-40

異常狀態所出的不良效果

カゼ	傷風	能力值開始下降
スランプ	心情低落	能力值不能上昇
なやみ	煩惱	經常逃學
病氣	生病	一個月不能上學，加能力值下降
骨折	骨折	一個月不能上學
ラブラブ	戀愛狀態	只有少許影響（？）

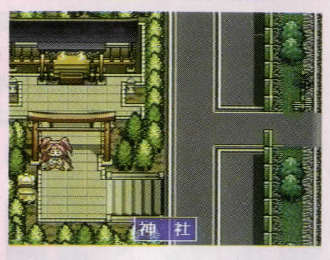








MAP



指導者會以私家偵探的身份到學校及其附近的街道找女孩，並且為她們找物件，當然!在遇到她們時，也有十分高的機會遇到 SPECIAL EVENT；而為她們所找的道具中，是有以下的效果出現。

道具表

道具名	效果
模彷靜（静もどき）	自信 +30
模彷華星（華星もどき）	魅力 +30
活生生蘿蔔絲（いかすナマズ）	自信 +30
模彷圓（円もどき）	演技 +30
幻之鬧鐘（まぼろし目覚まし）	音感 +30
會飛的企鵝（空飛ぶペンギン）	感受性 +30
模彷雛（雛もどき）	魅力 +30
大地球儀（でっかい地球儀）	感受性 +30
流浪老鼠（さまようネズミ）	運動力 +30
模彷流音（流音もどき）	音感 +30
微笑配料（ほほえみ バッチ）	感受性 +30
模彷未遠（未遠もどき）	運動力 +30
模彷舞（舞もどき）	運動力 +30
發夢鴨（夢見るアヒル）	發聲 +30
模彷理画（理画もどき）	演技 +30
說話口唇（おしゃべリップ）	發聲 +30
指定門券（指定席の券）	自信 +30
真紅的鞋（真っ赤なクツ）	演技 +30
拘泥的鮭（こだわりの鮭）	運動力 +30
熔掉的朱古力（とろけるチョコ）	發聲 +30
大鐘（大きな時計）	運動力 -30
傳聞的天使（うわさのエンジェル）	魅力 +30
不思議的音樂盒（ぶしぎなオルゴール）	音感 +30
閃閃的 CONPATIO（きらきらコンペイトウ）	發聲 +30
努力伊藤君公仔（がんばる伊藤君人形）	感受性 +30
模彷響（響もどき）	音感 +30
甚麼也有仙人（なんにも仙人）	所有 -10
變身變色龍（変身カメレオン）	演技 +30
閃耀之石（輝きの石）	自信 +30
突飛出來嚇人箱（とびだすビックリ箱）	自信 -30

















AUDITION——看字面也知道這是「試音／試鏡」(以下統稱試音)，這指令不經常出現，只在御前靜有試音的機會時才會出現，而這些試音中，有些是有季節性的、有些是有專門能力及一定難度的，與上集一樣，一些非季節性的試音以外，所有試音機會是可以留著的，直到御前靜的能力值到達一定程度後才去試音，成功的話當然可喜可賀，但不成功的話可是會將機會給了別的對手。









試音項目

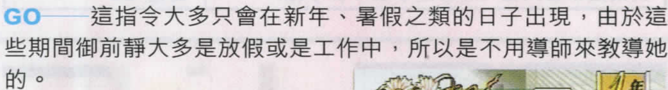
名稱	出現條件	合格要求	實行時間	上昇評價
明治偵探（明治探偵）	演技 700 ↑ · 發聲 600 ↑ · 運動力 450 ↑	演技 900 ↑ · 發聲 650 ↑ · 運動力 500 ↑	3 週	70
FAMILY MUSICAL（ファミリーミュジカル）	感受性 550 ↑ · 演技 350 ↑ · 魅力 400 ↑	感受性 750 ↑ · 演技 400 ↑ · 魅力 450 ↑	3 週	50
賽車女王（レースクィーン）	魅力 510 ↑ · 運動力 380 ↑	魅力 650 ↑ · 運動力 430 ↑	1 週	50
聖誕節目（クリスマスキャンペーン）	魅力 100 ↑	無	1 週	10
展覽會司儀（展覧会の司会）	發聲 300 ↑ · 魅力 150 ↑ · 感受性 200 ↑ · 評價 210 ↑	發聲 500 ↑ · 魅力 200 ↑ · 感受性 250 ↑	1 週	30
美少女警察撒馬莉娜（美少女刑事サンマリナ）	演技 700 ↑ · 運動力 450 ↑ · 魅力 510 ↑	演技 900 ↑ · 運動力 500 ↑ · 魅力 560 ↑	1 週	70
百貨店 IMAGE GIRL（デパートイメージガール）	自信 350 ↑ · 魅力 300 ↑	自信 450 ↑ · 魅力 350 ↑	1 週	30
夏季旅行海報（夏の旅行ポスター）	無	無	0 週	10
冬季旅行海報（冬の旅行ポスター）	無	無	0 週	10
封面模特兒（グラビアモデル）	魅力 150 ↑	無	0 週	10
泳裝模特兒（水着モデル）	魅力 650 ↑ · 自信 450 ↑ · 演技 500 ↑ · 6 月第 1 週 -8 月第 4 週出現，9 月後自動消失	魅力 850 ↑ · 自信 500 ↑ · 演技 550 ↑	0 週	70
動作演員（アクション女優）	運動力 700 ↑ · 演技 650 ↑ · 魅力 450 ↑ · 評價 200 ↑	運動力 900 ↑ · 演技 700 ↑ · 魅力 500 ↑	3 週	70
艾庄瑪 VS 比魯基多亞（エゾマ VS ビルゲトラ）	演技 550 ↑ · 自信 400 ↑ · 評價 100 ↑	演技 700 ↑ · 自信 450 ↑	4 週	50
眼藥水廣告（目薬 CM）	魅力 250 ↑ · 演技 200 ↑ · 感受性 150 ↑ · 評價 100 ↑	魅力 350 ↑ · 演技 250 ↑ · 感受性 200 ↑	2 週	30
FANTASIAN 2（ファンタジアン 2）	感受性 400 ↑ · 自信 410 ↑	感受性 550 ↑ · 自信 460 ↑	2 週	50
動畫配音（アニメ声優）	發聲 650 ↑ · 演技 240 ↑ · 感受性 300 ↑	發聲 800 ↑ · 演技 300 ↑ · 感受性 350 ↑	2 週	50
背景合唱團（バックコーラス）	音感 600 ↑ · 發聲 550 ↑	無	2 週	30



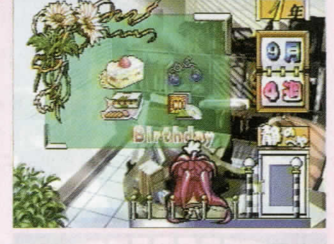




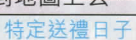




GO——這指令大多只會在新年、暑假之類的日子出現，由於這些期間御前靜大多是放假或是工作中，所以是不用導師來教導她的。



PRESENT——除了在特定的日子可送禮給御前靜外，有時指導者得到一些可送給御前靜的禮物，這些禮物可在一個月的第二及第四個星期送給御前靜；但記著當送禮後，指導者是不可能再到地圖上去。



特定送禮日子：
3 月第 2 個星期 >> WHITE DAY
9 月第 4 個星期 >> 御前靜的生日
12 月第 4 個星期 >> 聖誕節

OPTION——一看便知是作為SAVE、LOAD及調校各項機能的地方。











人物事件表






間宮大吾

地方	狀況	條件
音樂室	事實上是努力家的大吾	曾出現社流音及美宗舞音樂室事件、出現機率50%
天台（屋上）	被女孩圍著的大吾	10月第1週～3月第4週、曾出現御前靜、九櫛圓課室事件或神依雛圖書室事件、出現機率33.33%
沼地（モール）	WD的大吾	第2年3月第2週、曾出現社流音一樓走廊事件
海灘（海水浴場）	作炒麵的舞	8月第1週～8月第4週、美宗舞評價30以上

美宗萌



地方	狀況	條件
圖書室	大吾的秘密1	發生過美宗舞在二樓走廊事件、美宗舞的關係90以上
圖書室	大吾的秘密2	發生過美宗萌大吾的秘密1事件、御前靜&神依雛&社流音各調查6次
FF	大吾的秘密3	發生過美宗萌大吾的秘密2事件、九櫛圓及天派理画各調查4次
泳池（プール）	記錄成績的萌	7月第1週～7月第4週、幫美宗舞調查15次
校庭	記錄成績的萌	10月第3週、曾出現神依雛體育祭的審判事件

樹律未遠



地方	狀況	條件
學生宿舍（学生寮）	點心	幫樹律未遠調查7次
學生宿舍（学生寮）	風流的未遠	10月第1週～11月第4週、美宗舞的評價高於御前靜的評價
遊戲機中心（ゲーセン）	到遊戲機中心的未遠	美宗舞的評價200以上
TR	勉勵練習體力的未遠	美宗舞的運動力400以下
學生宿舍（学生寮）	燒火工人華星2	10月第1週～3月第4週、發生過工藤華星學生宿舍事件1個月內、選「明白你心情（気持ちがわかる）」

天派理画



地方	狀況	條件
圖書室	找資料的理画	幫九櫛圓調查7次
教員室（職員室）	選戲劇類別的理画	幫天派理画調查15次
會議室前（会議前）	放花來裝飾的理画	7月第1週～9月第4週以外、出現機會16.67%
戲劇館（映画館）	看電影的理画	九櫛圓的評價高於御前靜的評價
教員室（職員室）	心情好的理画	九櫛圓感受性500以上

工藤華星



地方	狀況	條件
停車場（駐車場）	打掃單車的華星	發生過御前靜先停車場事件、神依雛的魅力350以上
學生食堂（学食）	華星的廚師裝扮	4月第1週～6月第4週、幫工藤華星調查7次
學生宿舍（学生寮）	燒火工人華星	9月第1週～3月第4週、幫工藤華星調查10次
商店街	買做飯材料的華星	4月第1週～6月第4週、神依雛的關係30以上
十字路口（交差點）	首日遇見他駕車上山	第2年及第3年1月第1週、發生過御前靜停車場事件、幫工藤華星調查8次、御前靜的感受性高於神依雛的感受性
學生食堂（学食）	WD華星	3月第1週、幫工藤華星調查4次

鳴谷響



地方	狀況	條件
音樂室	喜愛樂器的響	幫鳴谷響調查7次
教員室（職員室）	準備樂譜的響	社流音的關係40以上、御前靜的評價高於社流音的評價
DR前	業界中人的響	社流音的魅力高於御前靜的魅力
識菜站（識菜駅）	隱密的響	12月第1週～3月第4週、幫鳴谷響調查12次



元見演信

地方	狀況	條件
DR前	到遊戲機中心的未遠（發怒的元見演信）	到遊戲機中心的未遠美宗舞事發生後1個月內、選「就一局（では一戦）」








成為日本代表隊監督

TEXT BY 酒井明樹



前言

上一期的遊戲誌本人己為大家獻上了基本的操作、遊戲的特色及基本攻略簡介，在這裏我會繼續為大家研究這隻遊戲及提供一些資料給大家參考，希望不會令大家失望。

名選手的重要性

名選手除了通常的能力比一般所找到的球員高之外，而且還會永遠跟隨着你，直至到他退休為止，就算主角要到別的國家當領隊他們亦會退隨着一起，加入成為當地的國家隊成員。可擁有名選手的數目最多是三個，所以大家選擇名球員時要小心考慮。順帶提提大家，走進簡易圖上的綠色箭咀是可以到世界各地週遊烈國，找尋寶物和名選手的，所以只要有足夠的LV便可以到指定的國家，找尋指定的名選手球員，以下是由LV1至LV21可獲得的名選手一覽表













外國名選手一覽表

球員名稱	位置	國家	地點	領隊LV
蘇華支（ンウォス）	FW	日本	體育用品店	1
波多洛（ホイットロック）	MF	美國（アメリカ）	酒吧	1
哥利夫斯（グリフィス）	MF	澳洲（オーストラリア）	財團	1
張（チャン）	DF	日本	訓練中心	6
舒路他治（セルバンテス）	GK	西班牙（スペイン）	財團	6
卡魯巴拉（カルハライー）	DF	摩洛哥（モロッコ）	財團	6
沙支古（サンチグリ）	MF	西班牙（スペイン）	足球協會	11
古路華多（グローヴロット）	FW	法國（フランス）	足球協會	11
剎古（サッコ）	GK	阿根廷（アルゼンチン）	球場	16
安賈圖（エッカート）	MF	德國（ドイツ）	體育用品店	16
多路斯（トゥルスリエ）	DF	法國（フランス）	酒吧	21
寶拿基亞（ボラッキア）	MF	意大利（イタリア）	足球協會	21

球員始終會受到年齡所限制的

球員當到達30歲左右，能力值便會出現某程度上的下跌，甚至會退休，至於到達球員40歲的一月一週，他便會因為年齡問題而強制退休。



領隊的基本技能對能力及遊戲的影響

領隊的基本技能分主要開「個人技」及「特技」兩種，「特技」是一種能幫助領隊提升能力及個別技能的基本個人修身技術，而個人技便是領隊所得知的個人特別技術，而且能夠於練習當中把這些技術傳授給各個球員，最主要因應球員不同的處理位置、工作及需要而教授不同的個人技術。例如：龍門是無須要學習關於射球的個人技術；而前鋒亦不需要任何守門的個人技。個人技術無論對整體的技術或組織上都能作出一定的作用，大家所創造的「連係」技當訓練到達30%時更可在比賽前的MEETING中選擇指令「連係」再進入「個人技指示」配合連係技一起使用，令連係的成功率大大提升。









個人技一覽表

名稱	國家	所需的領隊 LV	所能學習的個人技術
多拉安娜（ドリオラ）	法國（フランス）	1	LONG HUNT（ロングペント）
多拉安娜	法國	4	COUNTER PUNCH（カウンターペンチ）
多拉安娜	法國	8	SEARCH PASS（サーチペス）
沙多斯（サントス）	阿根廷（アゼンチン）	2	DRIVE SHOOT（ドライブシュート）
沙多斯	阿根廷	6	HEEL VOLLEY（ヒールボレー）
沙多斯	阿根廷	9	DOUBLE HEEL（ダブルボレー）









特技一覽表

名稱	國家	年份	所能學習的特技
卡古達（カクタ）	日本	1	人材找尋的心得（スカウトの心得）
卡古達	日本	2	技術的心得
卡古達	日本	3	受歡迎的心得（人氣的心得）
卡古達	日本	4	個人技的心得
卡古達	日本	5	連係的心得
卡古達	日本	6	領隊的心得（コーチの心得）
卡古達	日本	7	交涉的心得
卡古達	日本	8	講價的心得（値切りの心得）
卡古達	日本	9	投資的心得（ギャンブルの心得）





繼續領隊的合約或當其他國家的領隊

合約的內容除了要達成試合、技術、人氣、指導和成績五項之外，而且還要注意特別的條件，以下便是合約的資料表：

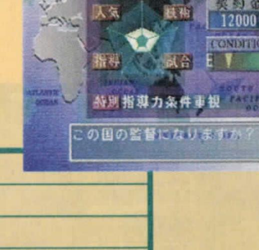
要求的事項	針對能力	初期的等級	中期的等級
年間試合數	比賽（試合）的數目	4 回合	12 回合
年間勝利數	成績	1 勝	9 勝
年間技術度	技術	＋10 以上	＋90 以上
年間人氣度	受歡迎程度（人氣）	＋10 以上	＋90 以上
年間選手獲得經驗值（平均）	指導力	＋100 以上	＋500 以上

至於要成為其他國家的領隊主要計算的數值是領隊的LV、名聲和信賴度，這三項的能力越高，能夠簽約的國家便會越多。

合約條件表

國家	領隊 LV	名聲	信賴度	條件
摩洛哥（モロッコ）	2	1	1	/
澳洲（オーストラリア）	4	50	5	/
日本	5	100	5	/
韓國	10	200	10	需要有亞洲比賽（アジアチャンピオンツプ）錦鏢的經驗





增強設施及設施的利用方法

遊戲中透過投資便可提升設備的等級增加設施，增強設施後除了可提升國家的技術及人氣的等級之外，而且還會增加可以執行的指令，續漸放寬遊戲的限度。

球場

提升球場的等級擴充球場，令可入場的觀眾人數增加，對收入沒有任何幫助，觀眾人數增加所造成的幫助是入場的觀眾越多所能得到的經驗便越多，當然對手球隊的能力高與低亦會影響所得的經驗值。





財團

LEVEL 1

可以實行的指令包括有技術投資的足球(サッカー)指導及人氣投資的寄付活動，兩種投資的金額最多為9900G。







LEVEL 2

技術投資方面增加了「留學制度完備」的指令，而在人氣投資中亦增加了足球大會(サッカー大會)的指令，投資的效果大致上與LEVEL 1的相同，至於所能作出的投資限定金額便提升至99900G。

LEVEL 3

增加了一位大會投資的人員，增加了「大會誘致」的指令，可以進入「地域大會準備」的指令投資，當投資的百份比到達100%時，便可進行參加競選成為地域大賽的主辦國。

LEVEL 4

在「大會誘致」的指令中增加了「世界大會準備」的指令，當所投資的百份比到達100%時，便可參加競選成為世界大賽的主辦國。

足球協會



LEVEL 1

有一名球探及接待員，球探可助你探索人材，找尋當地球員，而接待員則替你安排友誼賽、比賽勝利後的獎金、設施等級提升的交涉。



LEVEL 2

增加了可以邀請參加成為友誼賽對手的國家，增加了比賽勝利後的獎金限額，至於球探方面亦增加了指令，可以選擇所需位置分別FW、MF、DF、DF和ALL後再找尋人材。

LEVEL 3

進一步增加可以邀請參加成為友誼賽對手的國家，繼續增加比賽勝利後的獎金限額，球探亦增加了「找尋寶物」(アイテム探索)的指令，可以獲得一些被稱為傳説之寶物的寶物

LEVEL 4

可以申請參加競選成為世界大賽的主辦國家，球探探索的成功率會提升。



訓練中心

LEVEL 1

可以實行指令包括有連係練習、個人技練習、代表變便、至於作戰立案方面再分為SYSTEM(システム)、MEMBER(メンバー)變更及連系之作成。



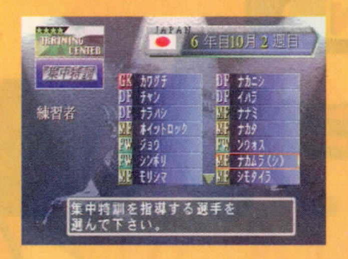
LEVEL 2

連係技術訓練的熟練度上升率增加，個人技練習的時間宿短，增加了一位集中特訓的人員，可以實行指令「集中特訓」令個另的球員經驗值增加，以及「改變位置」(ポジション)，可以改變球員現在在隊中的位置。



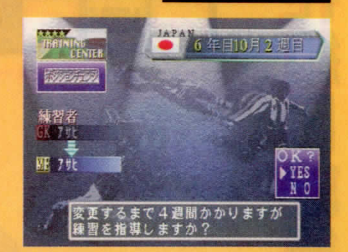
LEVEL 3

進一步增加連係技術訓練的熟練度上升比率和個人技練習的時間宿短，把在進行集中特訓中的受傷率減低。



LEVEL 4

大致上與LEVEL 3相同，把連係技術訓練的熟練度上升比率提高和把個人技練習的時間宿短，把在進行集中特訓中的受傷率減至最低。

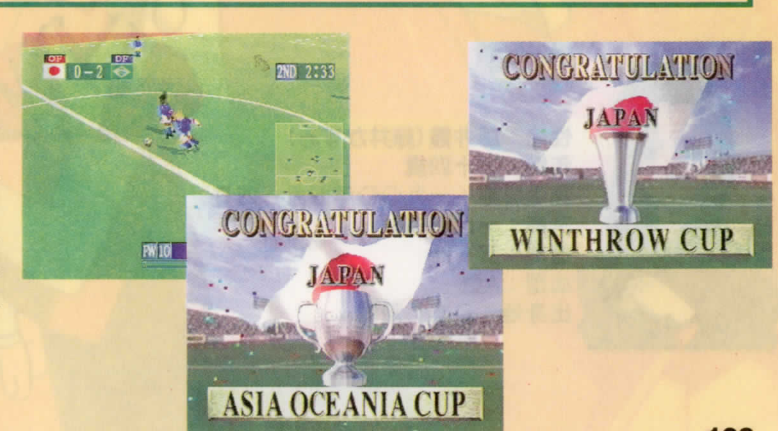


裝備一覽表

使用者	種獎類	物品名稱	價錢	效果
領隊	SUIT	あかぎのスーツ	300	交涉＋2
領隊	SUIT	ミッソーのスーツ	600	交涉＋7
領隊	SUIT	G.ヘルサーチョ	1000	交涉＋9
領隊	SUIT	スワローテイル	1800	交涉＋12
領隊	SUIT	インテリジエンス	2200	交涉＋15
領隊	TEXT BOOK	なぜなにとうし	200	運營＋2
領隊	TEXT BOOK	うんえいじてん	500	運營＋5
領隊	TEXT BOOK	ハウトゥーマネー	800	運營＋5
領隊	TEXT BOOK	カネはこうまわせ	1200	運營＋11
領隊	ACCESSORY	WFPエユース	200	指導＋3
領隊	ACCESSORY	メガホン	500	指導＋7
領隊	ACCESSORY	サングラス	1200	指導＋11
領隊	ACCESSORY	くろぶちメガネ	2000	指導＋15
球員	UNITFORM	キーンズGウェア	100	耐力＋3
球員	UNITFORM	ハードボディ	400	耐力＋7
球員	UNITFORM	ガレオス	1000	欄截＋10
球員	UNITFORM	グローズヴァント	1200	耐力＋3、速度＋5、欄截＋14
球員	SHOE	キーンズFS	100	控球＋3
球員	SHOE	リーンズFSプロ	150	控球＋5
球員	SHOE	はやて	300	控球＋10
球員	SHOE	ストライクカノン	400	控球＋5、傳球＋5、射球＋10
球員	SHOE	ライトニングビー	700	傳球＋23
球員	ACCESSORY	きんのピアス	100	速度＋4、判斷力＋3
球員	ACCESSORY	きんのピアス	250	射球＋5、判斷力＋5
球員	ACCESSORY	ミサンガ	1000	全能力＋2
球員	ACCESSORY	バンダナ	1600	速度＋10、傳球＋8
回復	STAMINA回復	ゲンキドレンク	20	體力少回復
回復	STAMINA回復	ゲンキドレンクR	50	體力少回復
回復	STAMINA回復	サプライヤーF	200	全員體力少回復
回復	損傷回復	コールドスプレー	40	能夠把傷勢宿短一個星期時間回復
回復	損傷回復	レストパウダー	100	能夠把傷勢宿短二個星期時間回復
回復	損傷回復	ダメージクリア	200	能夠把傷勢宿短三個星期時間回復
回復	損傷回復	イージードクター	300	能夠把傷勢宿短四個星期時間回復

後話

雖然世界盃已經踢過了，但是相信大家對足球遊戲的熱誠乃然是未減退的，大家因巴西而傷感；還是為法國而高興；是巴西球員的狀態差；還是法國的球員表現好？在成為日本代表監督這個遊戲中，這些事己不再是任何問題，因為在這個遊戲中重新啟動技是可行的，只要每次比賽前記錄便可以，亦包括找尋球員和寶物在內，這樣雖然可減低遊戲的難度，但是亦會明顯地減低了遊戲的原意及趣味，所以使不使用便除你們而定了。



花組日記第八回



TEXT：機動戰士組——MS少尉

櫻大戰 2 ~求你別死去~



花組雙週報

HI！各位好！今次的《花組雙週報》是最後一期，今次將會刊出得獎的讀者。恭喜你！你終於得獎了！另外，很多謝各位一直以來的支持，特別是海外的讀者和在最後一天拼命都要交出稿件的讀者，真的很多謝你們。

獎品內容

超級特別獎(3名)	《櫻大戰2》TRADING CARD一盒
最情深獎(3名)	《櫻大戰2》歌謠全集
普通特別獎(3名)	《櫻大戰》REAL MODEL公仔一個
超級擁躉獎(5名)	《櫻大戰2》CD SNIGLE

得獎名單

超級特別獎（3名）	最情紳獎（3名）	普通特別獎（3名）	超級擁躉獎（5名）
黃偉聯	V.LAI	WONG SHUK KING	MICHAEL LAU
HO KA HO	Ruri Chan	唐浩雲	SUEN KWAN LOK
葉浩然	劉嘉明	蘇國恩	潘婉君
			吳浩林
			張文傑

註：各得獎者會各自收通知信來領取獎品。另外，各「超級特別獎」的得獎者要留意，由於《櫻大戰2》TRADING CARD尚未推出，因此各得獎者將會該獎品推出時，才會收到通知信。

帝劇俱樂部

所有得獎者都已刊出，不過沒有刊出你名字的讀者，請不要因此而失望和傷心，筆者會有另外的獎品送給你們的，可是有條件的，就是你家中有部已上了INTERNET的電腦，然後到米奇的網頁看看，包你有意外的驚喜，他的網頁如下：http://welcome.to/mickey

個人資料大公開

性名：高村椿
年齡：十七歲
出生日期：一九〇七年十二月二十五日
身高：一五〇CM
體重：四十二kg
血型：B型
出身地：日本・東京



性名：藤井霞(藤井かすみ)
年齡：二十四歲
出生日期：一九〇〇年四月一四日
身高：一六五CM
體重：五一kg
血型：A型
出身地：日本・茨城

性名：榊原由里
年齡：二十二歲
出生日期：一九〇二年五月二〇日
身高：一五七CM
體重：四十七kg
血型：O型
出身地：日本・靜岡



Present by：山寺良牙

令她冷淡的心回復熱情

凝望騎士



人物總集介紹（第五回）

拉滋・哈以馬（ライズ・ハイマー）

「CV：冬馬由美」
生日：1月28日
年齡：16歲（初見面時）
血型：B
住所：芬尼路
職業：學生
備註：×
性格：淡泊
興趣：×
喜歡的地方：×
將來夢想：×
理想的男性：？
喜歡的生日禮物——
有錢人或以上：皮手袋（革手袋）
小有錢人：純銀小刀（純銀のナイフ）
庶民的：版畫集（版画集）

遇見方法——

必要能力值：除「劍術及馬術」需要有15；
另要實行劍術及馬術其中一個指令。
期間：26年9月1日-28日／27年4月1日-9月28日

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）

約會地方好感度：△

問題：就算擁有多種煩的衣服，但...（洋服なんて何種類も持っていても意…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你是女孩子嗰（女の子なのに？）	E	E	E
也有這回事（そういうものなんだ…）	C	C	C
說沒錢便好了（素直に金がないと言え）	D	D	D

問題：你可說是與我交往的男子，這樣的...（貴方、つきあいはいえ男が、こう）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
果然如此（まさに、その通りだよ）	C	C	C
不會，看幾次也不會厭的（いや、見てて飽きないよ）	B	B	B
與喜歡的人一起便可（好きな子となら大丈夫）	C	C	A

地點：貴金屬店（貴金属店）

約會地方好感度：△

問題：不好意思，我對於這些沒多大興趣（残念だけど私、こういった物に興味…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣也十分美麗（そのままで充分きれいだからね）	C	C	A
寶石也是一種身份像徵（宝石は一種のステイタスだよ）	E	E	E
有錢的話便不會這樣想的（金があれば、そうは思わないくせに）	E	E	E

問題：就算有幾貴的寶石，明天便...（いくら高価な宝石を手にしても明日…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不會這麼簡單便死的（そう簡単死なないよ）	E	E	E
因為變成幸福的人（幸せな人たちだからね）	C	C	C
你真古怪（君、変わってるね……）	D	D	D

地點：餐廳（レストラン）

約會地方好感度：○

問題：比起端士的比起魯來說...（スィーズランドのベッヘルに優ると…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	A	A	A
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	D	D	D
正一是垃圾...快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：我夠了，但你...（もう私は結構だわ…あ、でも貴方は…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
減肥中？（ダイエット中？）	D	D	D
是否有事困擾？（何か悩みでも？）	C	C	C
是否那天到來「月經到來」（まさかアノ日？）	F	F	F

地點：酒吧（酒場）

約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）

約會地方好感度：△

問題：「成功時」意外地跳得很好，真的要重新...（意外と上手なのね、少し見直…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你也跳得很好（君も上手だったよ）	C	C	C
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	A	A	A
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	E	E	E

問題：「失敗時」怎也好也是不擅長跳舞呢（どうやらダンスは苦手のようね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	C	C	C
我也不擅長跳舞（こういうのは苦手だ）	D	D	D
你才跳得差（お前がヘボだからだ）	E	E	E

地點：多利滋泉（トレンツの泉）

約會地方好感度：△

問題：我雖不信這些但也試下（こういうのは信じられないけど試…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
想祈求甚麼（何を願うの？）	C	C	B
我也求（自分もやろう）	B	B	B
拾去泉中的硬幣（中のコインを拾おう）	E	E	E

問題：你會求甚麼（もし願うとしたら貴方は何を？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戀愛成就（恋愛成就）	C	C	C
戰爭必勝（戦時必勝）	B	B	B
世界和平（世界平和）	E	E	E

地點：審判的口（審判の口）

約會地方好感度：△

問題：我雖不信這些，但也將手...（こういうのは信じない質だけど手を…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的任何人也會說謊（そうだね、誰でも嘘はつくし）	C	C	C
只是生活在真實中便不會有恐怖（真実だけで生きれば怖くない）	D	D	D
這是你說謊的証據（それは君がウソつきな証拠だ）	E	E	E

問題：你也試試將手放進去（貴方、手を差し込んで見たら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
立刻放進去（思い切って差し込む）	D	D	D
先查查像的口（まずは像の口を確認）	B	B	B
隨便的放放便算（ただをこねる）	A	A	A

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間

約會地方好感度：△

問題：這處是和平的花園，這花十分美麗（ここは平和の国…花って…きれいな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的十分美麗（本当にきれいだね）	B	B	B
那又怎樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	C	C	C

問題：在這處只覺得戰爭只是幻象（ここにいると戦争なんてものが幻の…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
做首飾給她（花の首飾りを贈る）	B	B	A
送她花束（花束にして贈る）	C	C	B
吹草笛（草笛を鳴らしてみる）	B	B	B

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間

約會地方好感度：△

問題：這花叫甚麼名？（この花の名前は何ていうのかしら？…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
牡丹（ダリアだと教える）	B	B	B
只說出花語（花言葉のみ教える）	D	D	D
由她自己想（自分で考えさせる）	C	C	C

問題：我最喜歡紅色（私、赤が一番好きだわ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
血的顏色呢（血の色だしね）	C	C	C
代表有力的顏色（力強い色だしね）	B	B	B
代表女性的顏色（女性色だよね）	D	D	D

地點：茶室（喫茶店）

約會地方好感度：○

問題：喉嚨很乾，叫甚麼好呢？（ノドが渇いたわね、何を頼もうかし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	C	C	C

回答	普通	喜歡	十分喜歡
啤酒（ビール）	E	E	E
天然水（天然水）	A	A	A

問題：隔鄰的情侶兩個人飲一杯…（隣のカップルは一つの物を二人で分…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我們住在不同的世界（住む世界が違うからね）	C	C	D
叫 SODA 一起飲吧（ソーダを一緒に飲もう）	E	E	A
給你的母乳我飲（自分にも母乳を飲ませて）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）3-5月

約會地方好感度：○

問題：四季中春天是最好的季節（四季の中で春が一番いい季節だわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也喜歡春天（自分も春は好きだ）	B	B	B
我不喜歡春天（春は好きでない）	C	C	C
我喜歡春卷（春巻きは好きだ）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）6-8月

約會地方好感度：△

問題：聽到貓的叫聲呢，怎做…（あら、猫の鳴き声がするわね。どう…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去救牠吧（助けてあげよう）	D	D	D
如果救牠的話（助けてあげたら）	D	D	D
放著牠不理（放っておこう）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）9-11月

約會地方好感度：△

問題：看到飄揚的落葉便…（枯れ葉が舞うのを見てると…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
感到羅蔓蒂克？（ロマンチックに感じる？）	C	C	C
想點個火堆？（たき火をしたくなる？）	B	B	B
驚老後生活？（老いるのが怖くなる？）	C	C	C

問題：你對秋天聯想到甚麼？（貴方…秋といえば何を連想するの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
運動的秋（運動の秋）	B	B	B
讀書的秋（読書の秋）	C	C	C
食慾的秋（食欲の秋）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）12-2月

約會地方好感度：△

問題：這國的冬天也算暖（この国の冬は結構暖かいのよね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我認為凍（寒いと思うよ）	D	D	D
沒這回事（そうでもない）	B	B	B
你的國是否很凍？（君の国は寒いの？）	C	C	C

問題：為何望著我？（どうしたの？ジロジロと見たりして）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
夏天也沒帶手袋出來？（夏も手袋してなかったけ？）	E	E	E
只是有些看得入迷（ちょっと見とれてたんだ）	D	D	A
想像你的三圍（スリーサイズを想像してた）	F	F	C

地點：畫廊（画廊）

約會地方好感度：○

問題：你喜歡甚麼畫？（貴方はどんな絵がいいの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
風景畫（風景画）	C	C	C
風刺畫（風刺画）	B	B	B
裸體畫（春画）	D	D	D

問題：兩個人一起看好像不太好（二人で一緒に眺めていても能がないわ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
從後面嚇她（後ろから脅かす）	D	D	D
走去與接待處的女子談話（受付の女性と話す）	C	C	E
一個人走開看（独りで寂しく眺める）	B	B	B

地點：劇院（シアター）

約會地方好感度：△

上映劇：灰諧騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	E	E	E
一般（なかなかだったね）	D	D	D
冇趣（面白くなかったね）	C	C	C

地點：運動今園（運動公園）4-12月

約會地方好感度：△

問題：有否自信？（ところで自信あるのかしら？）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	D	D	D

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	E	E	E
一般（まあまあ）	C	C	C
可能會死（だめかも）	E	E	E

地點：鬥技場（競技場）1-3月

約會地方好感度：△

問題：他們不只是有型，就算是實戰…（誰も枯れも形ばかりで実戦に対応で…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能如此（確かにそうかもしれない）	B	B	B
由於是競技也沒辦法（競技だから仕方ないよ）	E	E	E
說發生騷動的事的女子（物騒なことを言う女だ）	F	F	D

地點：馬戲團（サーカス）

約會地方好感度：△

問題：十分熱鬧的馬戲團呢（ずいぶんと物騒なサーカスのようね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
果然如此（確かにそうだね）	C	C	C
哪處？（どこが物騒なの？）	D	D	D
這是馬戲團嗎（これがサーカスだよ）	E	E	E

地點：散步區（遊歩道）

約會地方好感度：△

問題：在這樣的地方走好像…（こういう所を歩いてるとなんだか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
看似情侶（恋人同士みたいだね）	D	D	B
每天十分忙是謊話（日々の忙しさが嘘みたい）	B	B	B
兩個傻人（バカ二人って感じだね）	E	E	E

問題：這條運河意外地做得很深呢（この運河って案外深く作られてるわね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
指向有魚的地方（魚のいる場所を指差す）	B	B	B
溫柔地擁著她的肩（そっと肩を抱く）	E	E	A
推她落運河（運河に突き落とす）	E	E	E

地點：RED GATE（レッドゲート）

約會地方好感度：○

問題：當這門被破壞的話，這個國也…（でも、この門が破られたらこの国も…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在便沒事（自分がいるから大丈夫）	B	B	B
這絕對沒可能的（それは絶対にないよ）	D	D	D
該準備逃掉（逃げる準備をしよう）	C	C	C

問題：這場戰爭哪方會勝呢？（この戦争…どちらが勝つのかしらね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃會勝（ドルファンが勝つだろう）	D	D	D
賭他是勝是負（どちらが勝つか賭けよう）	B	B	B
未完也不知（終わるまで分からない）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月

約會地方好感度：△

問題：斯里拿運原來不是軍用的…（セリナ運河って軍用ではないのかし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一定是搬運礦石用的（きっと鉱石運搬用だよ）	B	B	B
一定是觀光用的（きっと観光用だよ）	D	D	D
我怎會知道（そんなの知るか）	E	E	E

地點：牧場（牧場）4-11月

約會地方好感度：△

問題：在平穩的時間中，這些人…（緩やかな時の流れの中でここの人た…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在這裡也好（ここで暮らすのもいいね）	D	D	D
每日也過著艱辛的日子（しかし厳しい日々もあるよ）	C	C	C
每日可以任食牛和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	B	B	B

問題：你是傭兵應該騎術很會吧（貴方、傭兵なんだから馬術の心得ぐ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可算是懂得騎（そこそこ乗りこなせるよ）	B	B	B
我不擅長騎術（実は馬術が苦手なんです）	E	E	E
其實我有國際A級執照（実は国際A級を持ってる）	D	D	D

地點：森林區（森林区）

約會地方好感度：△

問題：這處的藥物散佈的形跡…（薬品を散布した形跡があちこちにあ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可能會有（あるのかもしれない）	C	C	C
你想得太多了（それは考え過ぎだよ）	D	D	D
國立化武研究所（国立化学兵器研究所）	B	B	B

問題：剛才已察覺到（…さっきから気になってるんだけど…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
總是尖銳的指摘（なかなか鋭い指摘だ）	D	D	D
你想得太多了（それは考え過ぎだよ）	E	E	E
對不起真的迷路了（すいません迷いました）	C	C	C

地點：高原（高原）4-9月

約會地方好感度：△

問題：到這裡，總覺得自己每天也…（ここにいると日頃自分がしているこ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也這樣想（自分もそう思う）	C	C	B
不可跳避（逃げちゃいけない）	C	C	A
不如不再做人（人間やめたら？）	D	D	D

問題：你在做甚麼？（ところで…さっきから何をしてるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	C	C	B
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	C	C	C
做爬地前進練習（ほふく前進の練習）	D	D	D

地點：神殿遺跡（神殿跡）

約會地方好感度：△

問題：好像會塌下似的（…今にも崩れそうね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有危險不如回去（危ないから戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に申して取り壊して貰おう）	C	C	C
這是經過多年日月的証據（それだけ年月を経ている証拠だよ）	C	C	C

問題：你知否此遺跡的詳情？（貴方ってこういったものに詳しいの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡用
考古學的方式説明（考古学的に説明する）	C	C	C
用又有趣又古怪的方式説明（面白おかしく説明する）	B	B	B
請求對方説明（相手に説明を求める）	C	C	C

地點：銀月之塔（銀月の塔）

約會地方好感度：○

問題：可看到多魯蕃的全景呢（ドルファンの全景が見渡せるわね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	C	C	C
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	B	B	B
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	D	D	D

問題：這處的景色十分美呢（ここからの眺めは素敵ね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	D	D	D
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）

約會地方好感度：△

問題：在地下所建的墳場…（地下に作られた墓なんていたそうな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有興趣（興味を引くね）	E	E	E
沒趣的（面白くないね）	C	C	C
會出現喪屍（ゾンビが出そうだね）	D	D	D

問題：這處仍是不准進入的…（相変わらず立ち入り禁止になってる…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有金銀財寶（金銀財宝があるんだよ）	D	D	D
有軍事機密（軍事機密があるんだよ）	D	D	D
那麼回去吧（じゃあ、帰ろうか）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）

約會地方好感度：△

問題：是否有話説？（……もしかして話しかけた？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可不用理會（気にしなくていいよ）	B	B	B
在想甚麼呢？（何を考えてたのかな？）	C	C	C
真是失禮的女孩（失礼な女だ……）	D	D	D

問題：你有否戀人？（貴方…恋人はいるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有（恋人はいる）	C	C	D
冇（恋人はいない）	C	C	B
沒必要有（必要ない）	C	C	C

地點：公眾墳場（共同墓地）

約會地方好感度：△

問題：今次的戰爭也死了很多人（今度の戦争でも多くの人間が命を落…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完便好了（早く戦争が終わるといいね）	E	E	E
戰爭完的話便沒有工做（戦争が終わると仕事がなくなる）	C	C	C
死去的人只無膽誹類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	C	C	C

問題：想知道帶我來此處的理由（ここへ来た理由を教えてもらいたい…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不喜歡墳墓？（お墓はキライ？）	D	D	D
來參拜戰友（戦友の墓参り）	C	C	C
喜歡這處（気に入ってるから）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）

約會地方好感度：○

問題：雖不否定槍砲類但這樣的…（銃火器を否定するわけにはこういう…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
時代的流逝不會倒轉的（時代の流れには逆らえないよ）	C	C	C
如果説是思考軟化了？（思考が柔軟だと言ってあげれば？）	E	E	E
大砲是男性的象徵辦法（大砲は男のロマンだから仕方ない）	D	D	D

問題：你為何會做傭兵？（何故、傭兵をやってるの？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護某人（誰かを守るため）	D	D	D
為了賺大錢（大金をかせぐため）	C	C	C
除了此沒其他才能（それしか能がない）	B	B	B

地點：碼頭（波止場）

約會地方好感度：○

問題：你的國是怎樣的？（貴方の国はどんな所かしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
美麗的國家（素敵な国だよ）	C	C	C
下次一起去（今度一緒に行こう）	D	D	A
用筷子的國家「東方國家」（おハシの国だよ）	C	C	C

問題：下次會去何處？（次は何処へ行くのかしら？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉（故郷へ帰る）	D	D	D
留在此處（この国に残る）	D	D	D
再回到戰場（また戦場へ）	C	C	C

地點：海灘（ビーチ）7-8月

約會地方好感度：×

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月

約會地方好感度：×

特別事件表——

GOODEND必要事件

能力值條件



學力：20

禮儀：20

魅力：20

信仰：20

劍術：50

馬術：50

騎士勳章：50

其他條件：與八騎將戰鬥全部勝出，並且在出國日前寄信給她。

必要事件：血煙之查比斯（血煙のゼールビス）、和魯菲加里奧入侵「即最後一場戰鬥」





固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
銀月之塔的約會	27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	2個心
神殿遺跡的約會	27年4月7日-9月30日／28年4月6日-9月28日	3個心
多利滋泉的約會	27年6月2日-8月25日／28年6月1日-8月31日	3個心
拉滋讀書	26年10月31日-27年3月31日／27年10月31日-28年3月31日／28年10月31日-29年3月15日	3個心
森姆的戰鬥	26年10月7日-27年3月31日／27年10月6日-28年3月30日	3個心
公主生日（拉滋及本莉斯拉）	28年10月26日	4個心

☆☆☆待續☆☆☆

美少女夢工場 夢見妖精

製造商：GAINAX　售價：5800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
MEM　SLG　SEGA SATURN

TEXT BY 酒井明樹

前　言

第七十八期遊戲誌我們的MS已為大家介紹了這個遊戲的遊戲方式及基本資料，至於要深入了解遊戲中的事件、事故及數據，大家不妨嘗試留意以下為大家而設的資料攻略。今期首先為大家奉上的主要是在學習中所遇到的事件攻略。

由於有很多比賽的計算方式與(壓力值)有關，所以給予大家的提示是在比賽前記緊要把壓力減至0。

常用指令及用語

打掃(メイド)
保母(子守リ)
耐力(スタミナ)
自尊(プライド)
品德(モラル)
性情(氣だて)
感受性(センス)
品格(氣品)
壓力(ストレス)

女兒的狀態

女兒是會因不同的條件而出現不同的狀態，遊戲中女兒的狀態共有六種類，分別是通常、貧乏、戀愛、驕傲、不良及生病，而狀態對女兒的學習和態力值有一定的影響。

通常狀態

簡單地説達成不到其他五個狀態的條件便是通常狀態，通常狀態是在六種狀態中最平均的一個，雖然可以當任何工作，但是在工作中卻比某些狀態差，例如當「礦山」比不良化的狀態差，「打掃」卻比戀愛時的狀態差，而且工作所提升的能力值有時候亦會因狀態而定，所以便可以利用狀態進一步提升女兒的能力。

戀愛(ぶりっこ)狀態

當戀愛狀態出現時，礦山的指令便不能實行，相反如果選擇指令酒場人工便會增加，由本來的15G升至20G，選擇打掃的話，亦會由12G提升至20G的高薪。

出現狀態的條件

1.魅力的數值比自尊大
2.魅力的數值比(品德的數值×2)大
3.魅力的數值比(30×年數+150)大
達成以上所有條件便會出現可愛的戀愛狀態。

狀態的治理條件

1.(魅力+50)比自尊的數值少
2. 魅力比品德少
3.(魅力+50)比30×年數+150少
達成以上所有條侏便可消除戀愛的狀態

貧乏症

當出現貧乏時會在自由行動中出現當副業的情況，實行料理教室時體重會增加，而且就算父親生晨亦沒有禮物。

出現狀態的條件

1.所借取的金錢限額到達最後的100G
2.自尊低過於(60×年數+150)
達成以上的條件便會出現貧乏的狀態。

狀態的治理條件

1.當養育費到達500G便會自動消除貧乏的狀態

驕傲(なまいき)狀態



自信過剩而驕傲自大的狀態，當狀態出現時便不能穿着小兔服和南國之服裝，如果是選擇農場、市場、打掃、礦山或酒場工作時會出現偷懶的情況。

出現狀態的條件

1.自尊+品格比(性情+品德)×2高

狀態的治理條件

1.自尊+品格比(性情+品德)×2低

不良(非行化)狀態

出現不良時，當執行自由行動女兒會與一些不良朋友約會，了選擇工作打掃時她會偷懶，而她亦不會參與農場、市場、家庭教師和保母的工作，雖然如此，但是參與礦山的工作時卻有卓越的表現。

出現狀態的條件

1.品德值不足夠50時，而耐力+武勇是200以上
2.當品德值不到達300，而耐力+武勇比(品德+品格)×2高
達成以上的條件便會出現不良的狀態。

狀態的治理條件

1.而耐力+武勇比品德低，而品德是高過350以上便可解除不良的狀態。

生病(病氣)

當生病時，只可做的事便是在家休息或入醫院養病，而之前所選擇的指令及行動亦會自動取消直至養好病來，由於養病期間能力值會大幅度下跌，所以要盡量避免事情發生。

出現狀態的條件

1.壓力高於或等如耐力
2.壓力比氣力高
達成以上的條件便會生病。

狀態的治理條件

1.壓力×10比耐力低
2.壓力×10比氣力低
達成以上的條件而壓力等如0便會回復狀態

學習時所出現的事件

可以學習的料目共有九種分別是學校、武術道場、舞蹈室、烹任室、音樂室、繪畫室、行儀見習、斷食道場及教會。每一種學習亦會出現不同的事情，加上除了教會和斷食道場之外，其餘七個亦會出現宿敵而達成了某些條件之後便能成為好朋友。

學　　校

事件一

成為女兒之宿敵或好友的人



姓名：絲亞(チアー)

出現條件：

1.宿敵：實行回校上學十次以上，智力、品德和氣力高於或等如200
2.好友：宿敵出場後再實行回校上學十二次，性情點值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二
TEST
發生條件
選擇回校上學三次便會出現第一次測驗，其後分別是十一、十九及二十七每八個回合才會出現一次。

測驗的計算分數方法
問題一：常識 曾經所實行過的『工作』次數—壓力值
問題二：歷史 曾經所實行過的『上學』次數—壓力值
問題三：數學 知力—壓力
問題四：文學 知力＋感受性的平均值—壓力值

TEST的成績對女兒能力值的變化
50分以下
1.壓力＋15-25
2.壓力＋25-35
3.信賴—1-5
4.氣力—15-25

50-79分
1.壓力—10-20
2.壓力—10-20
3.氣力＋15-25
4.氣力＋5-15

80-99分
1.壓力—15-25、氣力＋15-25
2.壓力—5-15、自尊＋5-10
3.壓力—25-35
4.氣力＋25-35

100分
1.信賴＋1-3、壓力—30-40
2. 壓力－40-50
3.自尊＋20-30、壓力—30-40
4.自尊＋15-25、氣力＋25-35、壓力－25-35、附加1000G特別獎學金

女兒的分數比宿敵高
1.自尊＋5-10
2.性情＋10-20
3.氣力＋5-10、自尊＋5-10
4.自尊＋10-20

女兒的分數比宿敵低
1.自尊－20-30
2.氣力＋5-15
3.氣力－15-25
4.自尊－15-25、壓力＋5-15

女兒的分數與宿敵相同
無變化

事件三
成為學級委員
條件
1.實行上學的指令十五個回合以上。
2.知力、品德及氣力都到達300或以上。

效果及影響
無

事件四
喜歡欺負別的人家伙出現
出現條件
1.自尊到200以上、氣力少於150，完成條件有15%的機會率。

效果及影響。
1.武勇到達150以上，而且是不良(非行化)狀態，便會把惡霸擊退，自尊＋10、氣品＋15。
2.武勇到達150以上，但並不是非行化狀態。
a.養育費100G以上，養育費－100G、自尊－15、氣品＋15。
b.養育費100G以下，自尊－25、品德－8、氣力－10。

事件五
獎學金
發生條件
上學七個回合以上、知力及品德到達300，氣力達200以上。

效果及影響
有兩個選擇：
1.資金援助，養育費500G援助。
2.學費減免，以後的學費都是半價以5G便可實行上學一回合。

事件六
受到追求
發生條件
上學十個回合以上，魅力到達250以上，完成條件有10%的機會率。

效果及影響
1.知力少於50停止情信的交流，自尊－10-25、魅力－10-25
2.知力到達或超過50繼續情信的交流：
a.信賴度高，斷絕交際，自尊＋10-25、信賴＋1-3
b.信賴度低，繼續交際，魅力＋25-35

武術道場
事件一
成為女兒之宿敵或好友的人
姓名：亞莉露(アリエール)



出現條件：
1.宿敵：實行武術道場十次以上，勇武、品德和氣力高於或等如200
2.好友：宿敵出場後再實行武術道場十二次，性情值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二
武術比賽
第一次武術比賽是武術道場實行三個回合後，之後便每八個回合出現一次。

比賽方式
是五個回合，首先擊倒對手三個回合為之勝利。比賽的計算方式是以武勇值定勝負(武勇值－壓力)

對手一覽表
名稱	初期的武勇值	每月增加的數值
阿魯雷多(アーノルド)	100	0-5
拉依丁(ライディ)	200	0-5
巴古希古(バークベック)	300	0-5
芝哥(チェコ)	500	0-5
亞莉露(アリエール)	70	0-17

比賽結果對能力值的變化
勝利效果
通常狀態
1.品德＋10-15、壓力－20-30
2.自尊＋10-15、壓力－20-30
3.壓力－35-45
4.氣力＋10-15、壓力－20-30

貧乏狀態
1.氣力＋5-10
2.氣力＋5-10、壓力－5-10
3.壓力－5-10
4.自尊＋10-20

戀愛狀態
1.性情＋10-20、自尊＋5-10
2.自尊＋10-20
3.氣力＋10-20、壓力－10-20
4.自尊＋10-15、壓力－10-20

不良狀態
1.壓力－45-55
2.品德＋10-15、壓力－30-40
3.自尊＋10-20、氣力＋10-20、壓力－20-30
4.自尊＋20-30、壓力－20-30

驕傲狀態
1.自尊＋5-10、氣力＋15-20
2.自尊＋10-20、品德＋15-25
3.自尊＋25-35
4.自尊＋10-20、氣品＋15-25

把亞莉露戰勝
1.氣力＋10-20
2.自尊＋10-20
3.氣品＋10-20
4.品德＋10-20

被對擊敗對能力值的變化
通常狀態
1.自尊－20-30、氣力－10-15
2.氣力－15-25、壓力＋20-30
3.壓力－25-35
4.氣力－15-25、壓力＋25-35

貧乏狀態
1.氣力－20-30、氣力－10-15
2.氣力－15-35
3.自尊－5-10、氣力－5-10
4.氣力－20-30、壓力＋20-30

戀愛狀態
1.壓力＋25-35
2.品德－5-10、壓力＋15-25
3.魅力＋15-25、品德＋25-35
4.自尊－5-10、壓力＋15-25

不良狀態
1.自尊－20-30
2.自尊－10-20、壓力＋10-20
3.品 德＋25-35

4.自尊－5-10、氣力＋30-40

驕傲狀態

1.自尊－35-45
2.自尊－10-15、品德－10-15、氣品－5-10
3.氣品＋15-25
4.自尊－25-35、壓力＋15-25

被亞莉露擊敗

1.耐力－10-15
2.自尊－15-20
3.品德＋15-25
4.氣力－5-10、自尊－15-25

舞　蹈　室

事件一

成為女兒之宿敵或好友的人

姓名：茲亞(チアー)



出現條件：

1.宿敵：實行舞蹈教室十次以上，勇武、感受性和氣力高於或等如200

2.好友：宿敵出場後再實行舞蹈教室十二次，性情值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二

舞蹈測驗(TEST)

第一次舞蹈測驗是實行舞蹈教室三個回合後，之後每八個回合便會出現一次。

舞蹈測驗成績的計算方式

技術分數：舞蹈教室的實行次數－壓力

藝術分數：(耐力＋感受性＋魅力)÷3－壓力

舞蹈測驗成績對能力的變化

50分以下

1.氣力－10-20
2.自尊－20-30
3.品德－10-20
4.壓力＋25-35

50-79分

1.壓力－10-15
2.壓力－5-10
3.氣力＋10-20
4.氣力＋5-10、壓力＋10-20

80-99分

1.氣力＋10-20、自尊＋15-25
2.自尊＋10-20、壓力－20-30
3.自尊－10-20、壓力＋15-30
4.氣力＋25-35

100分

1.信賴度＋1-5、壓力－50-60
2.自尊＋10-20、壓力－50-60
3.氣力＋10-20、壓力－50-60
4.自尊＋20-30、壓力－50-60

女兒的分數比宿敵高

1.性情＋10-20、自尊＋10-20
2.性情＋20-30
3.自尊＋10-15
4.自尊＋10-15

女兒的分數比宿敵低

1.自尊－10-20
2.氣力＋10-20
3.氣力－10-20、壓力－20-30
4.自尊－15-25、壓力－20-30

女兒的分數與宿敵相同

沒有變化

烹　任　室




事件一

成為女兒之宿敵或好友的人

姓名：芭依娜(ハイター)



出現條件：

1.宿敵：實行料理教室十次以上，性情和感受性高於或等如200

2.好友：宿敵出場後再實行料理教室十二次，性情值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二

烹任測驗(TEST)

第一次烹任測驗是實行料理教室三個回合後，之後每八個回合便會出現一次。

烹任測驗成績的計算方法

觀感分數：(性格＋感受性)÷2－壓力

味道分數：實行料理教室的次數－壓力

烹任測驗成績對能力的變化

50分以下

1.氣力－10-30、自尊－10-30
2.壓力－15-40
3.氣力＋15-40
4.自尊－15-40

50-79分

1.壓力－10-20
2.氣力＋15-25
3.壓力＋10-20
4.氣力＋10-20、壓力＋15-25

80-99分

1.性情＋20-30
2.氣力＋20-30、壓力＋10-20
3.自尊＋15-30
4.氣力＋15-25

100分

1.自尊＋30-40、壓力－50-60
2.自尊＋15-25、壓力－60-70
3.性情＋10-15、信賴度＋1-5、壓力－50-60
4.自尊＋20-30、氣力＋15-25、壓力－50-60

女兒的分數比宿敵高

1.自尊＋15-25
2.自尊＋25-35
3.自尊＋10-20、壓力－30-40
4.體重＋1kg、耐力＋25-35、壓力＋25-35

女兒的分數比宿敵低

1.自尊－10-20
2.壓力＋30-40
3.氣力＋10-20、壓力＋20-30
4.品德－5-15、自尊－10-20

女兒的分數與宿敵相同

沒有變化

音　樂　室

事件一

成為女兒之宿敵或好友的人

姓名：華美古(ハミング)



出現條件：

1.宿敵：實行音樂教室十次以上，氣力和感受性高於或等如200

2.好友：宿敵出場後再實行音樂教室十二次，性情值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二

音樂測驗(TEST)

第一次音樂測驗是實行音樂教室三個回合後，之後每八個回合便會出現一次。

音樂測驗成績的計算方法

藝術分數：(魅力＋感受性)÷2－壓力

技術分數：實行音樂教室的次數－壓力

音樂測驗成績對能力值的變化

50分以下

1.壓力＋10-20
2.壓力＋10-20、自尊－15-25
3.自尊－25-35
4.自尊－10-20、品德－5-10

50-79分

1.壓力－20-30
2.氣力＋15-25
3.壓力＋10-20
4.氣力＋10-20、自尊＋10-20

80-99分

1.氣力＋10-20
2.自尊＋10-20、氣力＋10-20
3.壓力－20-30
4.壓力－10-20

100分

1.自尊＋40-50
2.自尊＋15-25、魅力＋30-40
3.自尊＋15-25、氣品＋30-40
4.自尊＋15-25、氣力＋30-40

5.附加獎學金1000G

女兒的分數比宿敵高

1.氣力＋15-25
2.壓力－25-35
3.自尊＋15-25
4.壓力－40-50

女兒的分數比宿敵低

1.自尊－10-20、壓力＋15-25
2.壓力＋35-45
3.壓力＋35-45
4.氣力＋10-20

女兒的分數與宿敵相同

沒有變化

事件一
成為女兒之宿敵或好友的人

姓名：亞歌魯(アクロン)



出現條件：

1.宿敵：實行繪畫教室十次以上，氣力和感受性高於或等如200
2.好友：宿敵出場後再實行繪畫教室十二次，性情值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二
繪畫測驗(TEST)

第一次繪畫測驗是實行繪畫教室三個回合後，之後每八個回合便會出現一次。

繪畫測驗成績的計算方法

藝術分數：感受性－壓力
技術分數：實行繪畫教室的次數－壓力

繪畫測驗成績對能力值的變化

50分以下

1.壓力＋15-25、自尊－5-10
2.自尊－20-30
3.氣力－15-25
4.自尊－15-25

50-79分

1.壓力－10-20
2.壓力－5-10
3.壓力＋10-20
4.壓力＋5-10

80-99分

1.氣力＋10-15、自尊＋10-15
2.自尊＋25-35
3.氣力＋20-30
4.氣力－5-15、自尊－10-20、壓力＋10-20

100分

1.氣力＋25-35、壓力－40-50
2.自尊＋25-35、壓力－40-50
3.品德＋25-35、壓力－40-50
4.自尊＋25-35、氣力＋15-25、壓力＋10-20
5,附加獎學金1000G

女兒的分數比宿敵高

1.性情＋25-35、魅力＋25-35、氣品＋25-35
2.壓力＋25-35
3.氣力＋25-35
4.自尊＋10-20、壓力－15-25

女兒的分數比宿敵低

1.壓力＋25-35
2.氣力－20-30
3.壓力＋15-25、自尊－25-35
4.氣力＋15-25、壓力＋10-20

女兒的分數與宿敵相同

沒有變化

禮 儀 見 習

事件一
成為女兒之宿敵或好友的人



姓名：娜他拉(ナテラ)

出現條件：

1.宿敵：實行行儀見習十次以上，自尊、氣力和氣品高於或等如200
2.好友：宿敵出場後再實行音樂教室十二次，性情值要到達200或以上，加上不是在不良(非行化)、驕傲或生病的狀態當中。

事件二
禮儀測驗(TEST)

第一次禮儀測驗是實行音樂教室三個回合後，之後每八個回合便會出現一次。

禮儀測驗成績的計算方法

分數：(魅力＋氣品)÷2－壓力
禮法分數：實行行儀見習的次數－壓力

音樂測驗成績對能力值的變化

50分以下

1.壓力＋15-25、氣力－10-20
2.品德－15-25
3.自尊－5-10、壓力＋10-20
4.自尊－15-25、氣力－10-20

50-79分

1.品德＋10-20、氣力＋10-20
2.壓力－15-25
3.壓力＋20-30
4.壓力－20-30

80-99分

1.自尊＋10-20
2.品德＋10-20、氣力＋15-30
3.壓力－25-35
4.魅力＋5-15、氣品＋5-15

100分

1.自尊＋25-45、壓力－50-60
2.自尊＋15-30、壓力－50-60
3.氣力＋10-20、壓力－50-60
4.氣品＋25-40、魅力＋25-40、壓力＋25-35
5.附加獎學金1000G

女兒的分數比宿敵高

1.自尊＋10-20
2.性情＋25-45
3.壓力＋20-40
4.壓力－10-20

女兒的分數比宿敵低

1.壓力＋25-30
2.壓力＋15-30、氣力＋10-20
3.壓力＋5-10
4.氣力＋25-50

女兒的分數與宿敵相同

沒有變化

教 

事件一
受到追求

發生條件

上學十個回合以上，魅力到達250以上，完成條件有10%的機會率。

效果及影響

1.知力少於50會停止情信的交流，自尊－10-25、魅力－10-25
2.知力到達或超過50繼續情信的交流：
a.信賴度高，斷絕交際，自尊＋10-25、信賴＋1-3
b.信賴度低，繼續交際，魅力＋25-35



斷 食 道 場

過瘦警告

發生條件

(身高-110)×0.7比體重大

影響

體重＋2kg



人物資料表（二）

名字		登場作品	駕駛系列		性格
莉莉斯(リリス)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
/	/	/	/	/	/
精神指令					
幸運(01)	信頼(12)	激勵(18)	愛(22)	覺醒(23)	再動(42)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
藤原忍(忍)		超獸機神斷空我	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(01)	氣合(01)	回避(18)	加速(19)	挑撥(23)
特殊能力					
切拂 LV3	底力				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
結城沙羅(沙羅)		超獸機神斷空我	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	氣合(01)	必中(19)	鐵壁(21)	愛(31)	激勵(37)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
式部雅人(雅人)		超獸機神斷空我	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
157	64	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	愛(01)	氣合(01)	偵察(12)	幸運(27)	隱身(35)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
司馬亮(亮)		超獸機神斷空我	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	氣合(01)	手加減(07)	鐵壁(13)	愛(15)	覺醒(28)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
札比(シャピロ)		超獸機神斷空我	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	加速(04)	必中(08)	鐵壁(10)	覺醒(22)	魂(30)
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV9				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
高谷典子	ノリコ	飛越巔峰	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	67	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	努力(01)	熱血(08)	必中(13)	氣合(16)	奇跡(58)
特殊能力					
盾防禦 LV8	底力	膽色／超膽色			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
紺野和美(カズミ)		飛越巔峰	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
/	/	A	A	A	A
精神指令					
加速(01)	集中(03)	信頼(05)	愛(15)	回避(22)	熱血(32)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
艦長(艦長)		飛越巔峰	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
153	75	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	加速(04)	偵察(09)	幸運(18)	必中(25)	激勵(37)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
碇真嗣(シンジ)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		弱氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	B	B
精神指令					
回避(04)	集中(05)	熱血(07)	加速(13)	覺醒(20)	魂(32)
特殊能力					
切拂 LV3					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
凌波麗(レイ)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	B	B
精神指令					
自爆(01)	援護(01)	集中(04)	回避(09)	魂(34)	夢(48)
特殊能力					
切拂 LV2					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
惣流明日香(アスカ)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	努力(01)	熱血(06)	回避(08)	挑撥(17)	魂(34)
特殊能力					
切拂 LV4					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
渚薰(カヲル)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
165	46	A	A	A	A
精神指令					
手加減(01)	激勵(05)	友情(08)	愛(13)	魂(17)	援護(25)
特殊能力					
切拂 LV4					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
多蒙・卡殊(ドモン)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
162	52	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	回避(02)	氣合(15)	加速(21)	集中(26)	愛(48)
特殊能力					
明鏡止水	切拂 LV7				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
京二・卡殊(キョウジ)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
161	47	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(01)	必中(01)	覺醒(01)	回避(01)	氣合(01)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
玲(レイン)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		弱氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
159	61	A	A	B	A
精神指令					
必中(01)	愛(09)	激勵(18)	熱血(22)	補給(41)	夢(45)
特殊能力					
盾防禦 LV4					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
東方不敗(マスター)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
163	43	A	A	A	A
精神指令					
熱血(01)	必中(01)	鐵壁(01)	回避(01)	氣合(01)	加速(01)
特殊能力					
明鏡止水	切拂 LV9				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
風雲再起(風雲再起)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	C	A
精神指令					
NIL					
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
舒柏茲(シュバルジ)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		普通
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	A	A
精神指令					
熱血(01)	回避(04)	隱身(07)	攪亂(09)	氣合(12)	激勵(32)
特殊能力					
切拂 LV9					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
亞路比(アレンビー)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動 LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(02)	回避(12)	必中(32)	氣合(34)	挑撥(40)
特殊能力					
切拂 LV6	底力				

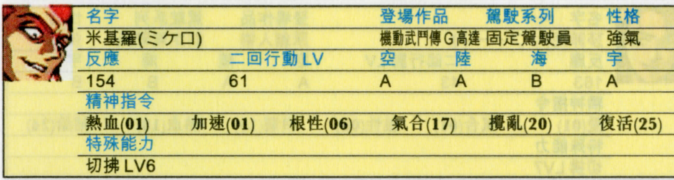
人物資料表（二）

名字	登場作品	駕駛系列	性格
黃潤發(ウォン)	機動武鬥傳G高達	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	B	A

精神指令					
偵察(01)	挑撥(01)	根性(01)	熱血(24)	隱身(29)	魂(35)

特殊能力：切拂 LV6



名字	登場作品	駕駛系列	性格
米基羅(ミケロ)	機動武鬥傳G高達	固定駕駛員	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
154	61	A	A	B	A

精神指令					
熱血(01)	加速(01)	根性(06)	氣合(17)	攪亂(20)	復活(25)

特殊能力：切拂 LV6

名字	登場作品	駕駛系列	性格
卓普文(チャップマン)	機動武鬥傳G高達	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	B	A

精神指令					
集中(01)	氣合(01)	魂(04)	根性(12)	信賴(16)	回避(24)

特殊能力：切拂 LV6

名字	登場作品	駕駛系列	性格
希羅(ヒイロ)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	61	A	A	A	A

精神指令					
回避(01)	自爆(01)	熱血(04)	集中(12)	鐵壁(23)	魂(35)

特殊能力：盾防禦 LV8　切拂 LV6

名字	登場作品	駕駛系列	性格
撒古斯(ゼクス)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	61	A	A	A	A

精神指令					
加速(01)	必中(02)	回避(06)	熱血(09)	幸運(11)	友情(17)

特殊能力：盾防禦 LV7　切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
多利茲(トレーズ)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	A	A

精神指令					
信賴(01)	必中(03)	根性(05)	回避(10)	熱血(12)	覺醒(16)

特殊能力：盾防禦 LV7　切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
迪奧(デュオ)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	62	A	A	A	A

精神指令					
熱血(01)	自爆(01)	隱身(02)	回避(04)	友情(27)	魂(39)

特殊能力：盾防禦 LV5　切拂 LV9

名字	登場作品	駕駛系列	性格
卡多魯(カトル)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	62	A	A	A	A

精神指令					
熱血(01)	幸運(01)	自爆(01)	回避(04)	信賴(27)	魂(40)

特殊能力：盾防禦 LV8　切拂 LV6

名字	登場作品	駕駛系列	性格
多諾華(トロワ)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	62	A	A	A	A

精神指令					
熱血(01)	自爆(01)	回避(04)	援護(18)	攪亂(24)	魂(40)

特殊能力：盾防禦 LV7　切拂 LV8

名字	登場作品	駕駛系列	性格
張五飛(五飛)	新機動戰記高達W	固定駕駛員	超強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	62	A	A	A	A

精神指令					
熱血(01)	挑撥(02)	氣合(03)	回避(04)	鐵壁(18)	魂(41)

特殊能力：盾防禦 LV5　切拂 LV9

名字	登場作品	駕駛系列	性格
萊茵(ノイン)	新機動戰記高達W	W高達系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	64	A	A	A	A

精神指令					
手加減(01)	援護(07)	信賴(12)	回避(15)	熱血(18)	愛(20)

特殊能力：切拂 LV4

名字	登場作品	駕駛系列	性格
莉狄(1)(レディ)	新機動戰記高達W	W高達系	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	A	A

精神指令					
信賴(01)	氣合(06)	挑撥(07)	脫力(08)	根性(16)	自爆(20)

特殊能力：切拂 LV4

名字	登場作品	駕駛系列	性格
莉狄(2)(レディ)	新機動戰記高達W	W高達系	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	A	A

精神指令					
信賴(01)	根性(01)	愛(01)	覺醒(25)	集中(27)	復活(31)

特殊能力：切拂 LV4

名字	登場作品	駕駛系列	性格
米利奧當(ミリアルド)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	51	A	A	A	A

精神指令					
加速(01)	必中(02)	回避(06)	熱血(09)	幸運(11)	友情(17)

特殊能力：盾防禦 LV7　切拂 LV7

名字	登場作品	駕駛系列	性格
桃樂絲(ドラシー)	新機動戰記高達W	W高達(零式系統)	超強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
157	55	A	A	B	A

精神指令					
根性(01)	挑撥(01)	加速(14)	集中(25)	氣合(28)	再動(33)

特殊能力：切拂 LV4

名字	登場作品	駕駛系列	性格
葛斯麥(コスモ)	傳說巨神伊迪安	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A

精神指令					
加速(01)	熱血(21)	根性(35)	氣合(44)	回避(50)	幸運(63)

特殊能力：底力

名字	登場作品	駕駛系列	性格
嘉茜(カーシャ)	傳說巨神伊迪安	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A

精神指令					
根性(01)	信賴(21)	援護(39)	集中(43)	愛(56)	努力(64)

特殊能力：底力

名字	登場作品	駕駛系列	性格
希斯(ベス)	傳說巨神伊迪安	固定駕駛員	強氣

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A

精神指令					
信賴(01)	魂(01)	激勵(07)	手加減(16)	幸運(29)	必中(34)

特殊能力：底力

名字	登場作品	駕駛系列	性格
紀捷(ギジェ)	傳說巨神伊迪安	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	75	A	A	A	A

精神指令					
根性(01)	必中(21)	隱身(39)	魂(43)	回避(52)	再動(64)

特殊能力：NIL

名字	登場作品	駕駛系列	性格
達米頓(ダミド)	傳說巨神伊迪安	固定駕駛員	普通

反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	65	A	A	B	A

精神指令					
攪亂(01)	挑撥(01)	脫力(07)	加速(18)	隱身(22)	集中(36)

特殊能力：NIL

人物資料表(二)

名字			登場作品	駕駛系列	性格
赫麗拉(ノルル)			傳説巨神伊迪安	固定駕駛員	超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
154	61	A	A	A	A
精神指令					
信賴(01)	根性(01)	加速(18)	挑撥(18)	集中(24)	激勵(33)
特殊能力					
NIL					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
達林(ダラム)			傳説巨神伊迪安	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	A	A
精神指令					
魂(01)	氣合(01)	必中(03)	根性(14)	回瓣(24)	再動(36)
特殊能力					
NIL					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
漢尼巴努(ハンニバル)			傳説巨神伊迪安	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
151	67	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)	必中(05)	回避(19)	努力(27)	鐵壁(34)
特殊能力					
NIL					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
托巴(ドッバ)			傳説巨神伊迪安	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	A	A
精神指令					
加速(01)	根性(01)	集中(07)	攪亂(17)	回避(28)	自爆(38)
特殊能力					
NIL					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
姬柔(キャヤ)			傳説巨神伊迪安	固定駕駛員	超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	A	A
精神指令					
偵察(01)	加速(01)	根性(09)	隱身(18)	攪亂(23)	信賴(36)
特殊能力					
NIL					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
安藤正樹(マサキ)			原創人物	固定駕駛員	超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
164	48	A	A	B	B
精神指令					
回避(01)	加速(01)	熱血(07)	氣合(14)	幸運(19)	夢(44)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
琉璃(リューネ)			原創人物	固定駕駛員	超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
163	50	A	A	B	B
精神指令					
根性(01)	回避(01)	努力(04)	熱血(07)	氣合(14)	激勵(29)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
白河愁(シュウ)			原創人物	固定駕駛員	強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
164	41	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	熱血(01)	回避(02)	氣合(08)	幸運(14)	覺醒(19)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
黛蒂(テュッティ)			原創人物	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
163	50	A	A	A	B
精神指令					
信賴(01)	激勵(01)	回避(08)	集中(17)	熱血(23)	愛(31)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
黃炎龍(ヤンロン)			原創人物	固定駕駛員	超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
163	50	A	A	B	B
精神指令					
熱血(01)	氣合(01)	手加減(10)	集中(18)	回避(25)	覺醒(32)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
貴家澪(ミオ)			原創人物	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
164	48	A	A	B	B
精神指令					
根性(01)	友情(01)	集中(14)	鐵壁(22)	覺醒(35)	脱力(42)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
莎菲妮(サフィーネ)			原創人物	固定駕駛員	強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
163	43	A	A	B	B
精神指令					
愛(01)	氣合(01)	根性(06)	回避(15)	熱血(18)	補給(24)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
基利亞姆(ギリアム)			原創人物	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	56	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	回避(02)	熱血(04)	集中(15)	友情(21)	魂(30)
特殊能力					
切拂 LV8					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
莎迪(セテイ)			原創人物	固定駕駛員	強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	必中(02)	熱血(04)	回避(12)	手加減(22)	愛(29)
特殊能力					
切拂 LV7					

名字			登場作品	駕駛系列	性格
羅富(ロフ)			原創人物	固定駕駛員	超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(04)	氣合(06)	必中(09)	手加減(12)	愛(35)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV8				

名字			登場作品	駕駛系列	性格
西普(ゼブ)			原創人物	固定駕駛員	強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	友情(02)	脱力(03)	必中(07)	熱血(18)	挑撥(29)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV8				

名字			登場作品	駕駛系列	性格
西撒蘭(ゼゼーナン)			原創人物	固定駕駛員	強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	回避(01)	熱血(07)	挑撥(16)	T.根性(22)	自爆(35)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV8				

名字			登場作品	駕駛系列	性格
米基普斯(メキボス)			原創人物	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	49	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	必中(03)	氣合(07)	熱血(17)	覺醒(21)	友情(35)
特殊能力					
盾防禦 LV5	切拂 LV8				

名字			登場作品	駕駛系列	性格
柔歌(ユング)			飛越巔峰	固定駕駛員	強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	57	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	回避(01)	加速(08)	努力(21)	集中(25)	手加減(30)
特殊能力					
底力	天才				

名字			登場作品	駕駛系列	性格
亞蘭·伊歌努(アラン)			超鬪機神斷空我	固定駕駛員	普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	65	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	加速(06)	集中(11)	T.根性(17)	必中(22)	氣合(31)
特殊能力					
切拂 LV3	底力				

人物資料表（二）

名字		登場作品	駕駛系列		性格
柯諾比(ウルベ)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	57	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	集中(03)	熱血(08)	必中(15)	挑撥(22)	覺醒(37)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
卡路斯(カリウス)		機動戰士高達0083	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	A
精神指令					
加速(01)	努力(01)	熱血(06)	必中(07)	回避(12)	信賴(21)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV4				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
愛斯菲(アスフィー)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
156	57	A	A	B	B
精神指令					
根性(01)	挑撥(07)	回避(15)	脫力(21)	幸運(28)	覺醒(35)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV7				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
哈撒(ハッシャ)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	隱身(03)	挑撥(05)	熱血(14)	必中(18)	回避(19)
特殊能力					
盾防禦 LV6	切拂 LV2				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
湯戴基(ギレン)		機動戰士高達	機動戰士系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
159	50	A	A	B	B
精神指令					
氣合(01)	熱血(03)	信賴(09)	T.根性(16)	回避(24)	必中(31)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
姬利亞(キシリア)		機動戰士高達	機動戰士系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
160	48	A	A	B	B
精神指令					
根性(01)	偵察(01)	集中(13)	回避(21)	挑撥(29)	攪亂(37)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
湯義剛(ドヅル)		機動戰士高達	機動戰士系		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	B
精神指令					
鐵壁(01)	T.根性(07)	挑撥(09)	氣合(18)	熱血(20)	魂(33)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
第3使徒(サキエル)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
150	69	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	自爆(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
第4使徒(サヤムシェル)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
150	69	A	A	B	B
精神指令					
隱身(01)	自爆(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
第5使徒(ラミエル)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
150	69	A	A	B	B
精神指令					
T.根性(01)	自爆(01)	鐵壁(01)			
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
第14使徒(ゼルエル)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	A	A
精神指令					
T.根性(01)	自爆(01)	回避(01)	熱血(01)		
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
DUMMY PLUG(ダミープラグ)		新世紀EVANGELION	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
165	39	A	A	B	B
精神指令					
NIL					
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
科·姆拉莎美(狂亂)(ロザミア)		機動戰士Z高達	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
169	32	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	援護(01)	鐵壁(01)	回避(02)	集中(04)	魂(39)
特殊能力					
強化人 LV8	盾防禦 LV7	切拂 LV5			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
露莎美(狂亂)(フォウ)		機動戰士Z高達	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
168	33	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	必中(01)	集中(01)	回避(04)	鐵壁(26)	攪亂(31)
特殊能力					
強化人 LV8	盾防禦 LV7	切拂 LV5			

名字		登場作品	駕駛系列		性格
坦基(ダンゲ)		新鐵甲萬能俠	鐵甲萬能俠系		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	隱身(02)	氣合(06)	必中(13)	熱血(18)	回避(25)
特殊能力					
底力					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
伊迪(イデ)		傳說巨神伊迪安	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	A	A
精神指令					
NIL					
特殊能力					
NIL					

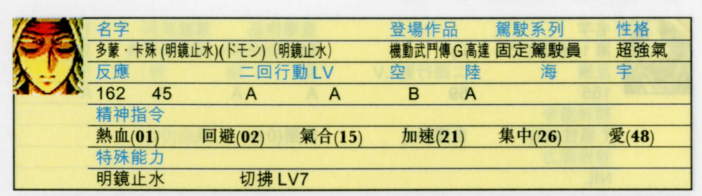
名字		登場作品	駕駛系列		性格
DG玲(DGレイン)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
206	1	A	A	A	A
精神指令					
必中(01)	愛(09)	激勵(18)	熱血(22)	補給(41)	夢(45)
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
亞瑪迪拉(アマンデラ)		重戰機亞路加	重戰機系		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
165	39	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	回避(03)	挑撥(05)	熱血(08)	必中(15)	覺醒(24)
特殊能力					
盾防禦 LV8	切拂 LV6				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
亞路比(狂戰士)(アレンビー)(B)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
170	31	A	A	B	A
精神指令					
T.根性(01)	熱血(02)	回避(12)	必中(32)	氣合(34)	挑撥(40)
特殊能力					
切拂 LV6	底力				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
多蒙·卡殊(怒)(ドモン)(怒り)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	45	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	回避(02)	氣合(15)	加速(21)	集中(26)	愛(48)
特殊能力					
明鏡止水	切拂 LV7				

人物資料表(二)



名字		登場作品	駕駛系列		性格
多蒙·卡殊(明鏡止水)(ドモン)(明鏡止水)		機動武鬥傳G高達	固定駕駛員		超強氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
162	45	A	A	B	A
精神指令					
熱血(01)	回避(02)	氣合(15)	加速(21)	集中(26)	愛(48)
特殊能力					
明鏡止水	切拂 LV7				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
聯邦軍兵(聯邦軍兵士)		機動戰士高達	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	77	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)					
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
隊長(隊長)		機動戰士高達	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	77	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(03)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
泰坦斯兵(ティターンズ兵)		機動戰士Z高達	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
DC兵(DC兵士)		原創人物	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
150	69	A	A	C	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
人工知能(人工知能)		原創人物	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
148	72	A	A	C	A
精神指令					
NIL					
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
人工知能改(人工知能改)		原創人物	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
150	69	A	A	C	A
精神指令					
NIL					
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
精英兵(エリート兵)		原創人物	機動戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
盾防禦 LV1	切拂 LV1				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
泰坦斯強化兵	強化兵	原創人物	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
153	63	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
GUEST兵(ゲスト兵)		原創人物	固定駕駛員		弱氣
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
150	69	A	A	C	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
GUEST突擊兵(ゲスト突擊兵)		原創人物	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	65	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
切拂 LV1					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
GUEST親衛隊兵(ゲスト親衛隊兵)		原創人物	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
盾防禦 LV2	切拂 LV2				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
拜士頓兵(バイストンウェル兵)		聖戰士昆霸	奧拿戰士系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
155	59	A	A	B	B
精神指令					
根性(01)					
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
保士達兵(ポセイダル兵)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
152	65	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
保士達親衛隊兵(ポセイダル親衛隊兵)		重戰機亞路加	重戰機系		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	A	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(01)				
特殊能力					
盾防禦 LV1	切拂 LV1				

名字		登場作品	駕駛系列		性格
巴庫戈朗兵(バッフクラン兵)		傳説巨神伊迪安	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(03)				
特殊能力					
NIL					

名字		登場作品	駕駛系列		性格
巴庫戈朗兵(奧米財團)(バッフクラン兵)		傳説巨神伊迪安	固定駕駛員		普通
反應	二回行動LV	空	陸	海	宇
158	53	A	A	B	A
精神指令					
根性(01)	T.根性(03)				
特殊能力					
NIL					

全機體能力表(二)

機體名稱		HP	EN	體積
拉古基奧斯(ライグ=ゲイオス)		42000	340	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	175	3300	420
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
巴蘭·修利路(バラン=シュナイル)		60000	390	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	300	7000	700
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(大)			

機體名稱		HP	EN	體積
亞路加(エルガイム)		3500	130	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	90	1600	290
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
亞路加 MkII(エルガイム MKII)		4200	160	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	8	120	1900	360
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C	變形		

機體名稱		HP	EN	體積
BRAWLER(ブローラー)		4200	160	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	9	115	1850	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	B C	變形		

機體名稱		HP	EN	體積
D-西頓(ディザード)		3300	110	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	80	1600	280
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C	NIL		

機體名稱		HP	EN	體積
新 D-西頓(ヌーベルディザード)		3700	120	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	90	1800	300
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
奧津原型機(オージ)		50000	360	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	180	5000	540
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C	HP 回復(大)		

機體名稱		HP	EN	體積
亞修羅宮殿(アシュラテンプル)		14000	230	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	160	3200	380
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
(CALVARY)骷髏山宮殿(カルバリーテンプル)		4300	140	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	80	1100	280
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
寶爵(バッシュ)		5900	180	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	140	2500	330
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
A-TAUL(アトール)		5300	140	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	95	1400	300
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
古侖(グルーン)		8200	210	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	145	2900	350
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

機體名稱		HP	EN	體積
佳林(ガイラム)		35000	220	M
系列	空	陸	海	宇
重戰機	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	175	3500	410
SHILED 防禦	特殊能力			
有	B C			

全機體能力表（二）

機體名稱		HP	EN	體積
魔神皇帝(マジンカイザー)		7000	250	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	7	100	2900	290
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP回復(小)			

機體名稱		HP	EN	體積
真·三一萬能俠1號(真・ゲッター1)		6500	200	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	B	D	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	8	110	1800	280
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP回復(小)變形			

機體名稱		HP	EN	體積
真·三一萬能俠2號(真・ゲッター2)		6500	200	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	D	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸地中	10	125	1800	300
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP回復(小) 變形 分身			

機體名稱		HP	EN	體積
真·三一萬能俠3號(真・ゲッター3)		6500	200	M
系列	空	陸	海	宇
固定		A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
水陸	6	90	2000	290
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP回復(小) 變形			

機體名稱		HP	EN	體積
曉擊霸(ヒュッケバイン)		4600	200	M
系列	空	陸	海	宇
主角機	A	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	8	120	1800	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	分身	I-FIELD		

機體名稱		HP	EN	體積
轟格殊(ゲルンガスト)		6700	220	L
系列	空	陸	海	宇
主角機	A	A	D	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	85	2300	290
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
飛翼格殊(ウィングガスト)		6700	220	L
系列	空	陸	海	宇
主角機	A	/	/	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	80	2200	290
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
格殊戰車(ガストランダー)		6700	220	L
系列	空	陸	海	宇
主角機	/	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	70	2500	280
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
德撒斯牛仔(テキサスマック)		4500	130	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	60	1000	240
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
暗黑大將軍(暗黒大将軍)		29000	200	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	/
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	125	3300	280
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
戰鬥獸捷加路(戦闘獣ダンテ)		11000	200	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	/
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	110	2700	290
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
GUNBUSTER(ガンバスター)		16000	260	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	B	B	A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	110	2900	340
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
富士皇后號(エクセリヲン)		35000	360	LL
系列	空	陸	海	宇
固定				A
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
宇宙	5	80	2700	290
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL	NIL		

機體名稱		HP	EN	體積
EVA零號機(エヴァ零号機)		3900	140	L
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	B	B
移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	85	1000	320
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	AT-FIELD			

全機體能力表（二）

機體名稱			HP	EN	體積
EVA 初號機(エヴァ初号機)			4100	150	L
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	95	1000		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	AT-FIELD				

機體名稱			HP	EN	體積
EVA 貳號機(エヴァ弐号機)			3900	140	L
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	90	1000		360
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	AT-FIELD				

機體名稱			HP	EN	體積
EVA 三號機(エヴァ参号機)			4200	200	LM
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	130	1500		360
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	AT-FIELD				

機體名稱			HP	EN	體積
伊狄安(イデオン)			19000	360	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	110	3000		440
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
梭羅號(ソロシップ)			21000	460	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	5	80	2300		290
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
捷古・麥克(ジグ・マック)			10000	240	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	90	2200		330
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
托古・麥克(ドグ・マック)			11000	260	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	100	2400		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
基度・麥克(ギド・マック)			13000	260	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	110	2500		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
嘉加・路布(ガンガ・ルブ)			16000	280	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	120	2800		380
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
沙沙・路布(ザーザ・ルブ)			23000	290	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	130	3200		400
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
亞狄歌(アディゴ)			4000	140	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	7	170	1600		440
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
加德曼・贊(ガタマン・ザン)			27000	360	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	5	90	2500		300
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
加普羅・贊(ガブロ・ザン)			31000	360	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	5	90	3200		320
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
多諾華・贊(ドロワ・ザン)			37000	360	LL
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	5	90	3300		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

全機體能力表（二）

機體名稱		HP	EN	體積
加特摩亞・贊(ガドモア・ザン)		37000	360	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	90	3400	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
狄卡・巴奧(デッカ・バウ)		4800	140	S
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	130	1600	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
歌特・巴奧(ゴンド・バウ)		5000	160	S
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	140	1800	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
閃光高達(シャイニングガンダム)		5500	180	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	85	1800	330
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
閃光高達(SUPER)(シャイニングガンダムS)		5500	180	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	100	1800	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
神高達(ゴッドガンダム)		6500	210	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	105	2000	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL	NIL		

機體名稱		HP	EN	體積
神高達(HYPER)(ゴッドガンダムH)		6500	210	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	115	2000	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	分身			

機體名稱		HP	EN	體積
昇華高達(ライジングガンダム)		5000	180	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	85	1800	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
美少女高達(ノーベルガンダム)		5000	180	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	90	1900	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
美少女高達(狂戰士MODE)(ノーベルガンダムB)		5000	180	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	100	1900	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

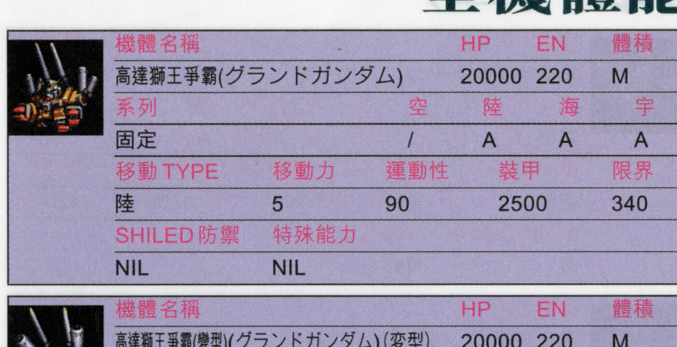
機體名稱		HP	EN	體積
尊者高達(マスターガンダム)		35000	270	M
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	130	3500	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
風雲再起(風雲再起)		4500	200	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	80	1800	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
高達天劍絕刀(Gヘブンズソード)		16000	220	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	100	2000	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
高達天劍絕刀(變型)(Gヘブンズソード)(変型)		16000	220	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	7	100	2000	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

全機體能力表（二）



機體名稱			HP	EN	體積
高達獅王爭霸(グランドガンダム)			20000	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	5	90	2500		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
高達獅王爭霸(變型)(グランドガンダム)(変型)			20000	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	90	2500		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
高達笑傲江湖(ウォルターガンダム)			18000	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	115	2200		380
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
高達笑傲江湖(變型)(ウォルターガンダム)(変型)			18000	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	115	2200		380
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
高達笑傲江湖(狂戰士MODE) (ウォルターガンダムB)			18000	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	5	115	2200		380
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
惡魔高達(HP33000)(デビルガンダム)			33000	240	L
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	130	3500		330
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	HP 回復(小)				

機體名稱			HP	EN	體積
惡魔高達(HP45000)(デビルガンダム)			45000	270	L
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	4	150	4000		350
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	HP 回復(大)				

機體名稱			HP	EN	體積
舒比路高達(ガンダムシュービーゲル)			5100	200	M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	90	2000		400
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
飛翼高達(ウイングガンダム)			5300	180	M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	90	2200		350
SHILED 防禦	特殊能力				
有	變形				

機體名稱			HP	EN	體積
飛翼高達(飛行型)(ウイング G)(バード)			5300	180	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	8	85	2100		340
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱			HP	EN	體積
零式飛翼高達(ウイングガンダムゼロ)			5800	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空陸	6	120	2300		380
SHILED 防禦	特殊能力				
有	變形				

機體名稱			HP	EN	體積
零式飛翼高達(飛行型)(ウイング G ゼロ)(バード)			5800	220	M
系列		空	陸	海	宇
固定		A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
空	9	115	2200		370
SHILED 防禦	特殊能力				
NIL	變形				

機體名稱			HP	EN	體積
死神高達(ガンダムデスサイズ)			5300	180	M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	105	2200		350
SHILED 防禦	特殊能力				
有	NIL				

機體名稱			HP	EN	體積
地獄死神高達(ガンダムデスサイズヘル)			5700	200	M
系列		空	陸	海	宇
固定		/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲		限界
陸	6	120	2300		370
SHILED 防禦	特殊能力				
有	I-FIELD				

全機體能力表（二）

機體名稱	HP	EN	體積	系列	空	陸	海	宇	移動TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界	SHILED防禦	特殊能力
沙漠高達(ガンダムサンドロック)	5300	180	M	固定	/	A	B	A	陸	5	85	2200	330	有	NIL
沙漠高達改(ガンダムサンドロック改)	5700	200	M	固定	/	A	B	A	陸	5	95	2300	350	有	NIL
重武裝高達(ガンダムヘビーアームズ)	5500	200	M	固定	/	A	B	A	陸	5	75	2200	320	有	NIL
重武裝高達收(ガンダムヘビーアームズ改)	6000	230	M	固定	/	A	B	A	陸	5	95	2300	340	有	NIL
神龍高達(シェンロンガンダム)	5300	190	M	固定	/	A	B	A	陸	5	85	2200	330	有	NIL
雙龍高達(アルトロンガンダム)	5700	220	M	固定	/	A	B	A	陸	5	105	2300	350	有	NIL
多魯桀斯(トールギス)	6000	200	M	固定	A	A	B	A	空陸	6	95	2200	350	有	NIL
多魯桀斯 II(トールギス II)	50000	280	M	固定	A	A	B	A	空陸	6	160	3700	420	有	NIL
魔鬼高達(ガンダムエピオン)	50000	280	M	固定	A	A	B	A	空陸	6	165	3300	420	有	變形
艾亞利斯(エアリーズ)	5300	180	M	固定	A	A	C	A	空陸	5	115	1700	320	NIL	NIL
瑪古尼斯(メリクリウス)	30000	210	M	固定	/	A	C	A	空	5	160	3000	360	有	I-FIELD
韋艾特(ヴァイエイト)	30000	210	M	固定	/	A	C	A	空	5	160	3000	360	NIL	NIL
多拉斯(トーラス)	15000	200	M	固定	/	A	C	A	陸	5	155	2700	330	NIL	變形
多拉斯(飛行型)(トーラス)(飛行型)	15000	200	M	固定	A	/	/	A	空	5	150	2600	320	NIL	變形

全機體能力表（二）

機體名稱		HP	EN	體積
奧古拜路(オーグバリュー)		52000	460	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	200	4700	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小)			

機體名稱		HP	EN	體積
謝多林(ゼイドラム)		52000	460	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	200	4700	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小)			

機體名稱		HP	EN	體積
維度梵(ビュードリファー)		50000	460	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	220	4500	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小)			

機體名稱		HP	EN	體積
灰羚羊 Mk II(グレイターキン MKII)		52000	460	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	200	5000	440
SHILED 防禦	特殊能力			
有	HP 回復(小)			

機體名稱		HP	EN	體積
第3使徒 SACHIEL 第３使徒サキエル		35000	360	L
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	110	1500	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小)AT-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
第4使徒 SHAMSHEL(第４使徒シャムシェル)		40000	360	L
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	120	1600	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小) AT-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
第5使徒 RAMIEL(第５使徒ラミエル)		50000	360	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	90	1800	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小) AT-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
第14使徒 ZERUEL(第１４使徒ゼルエル)		60000	360	L
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	140	2500	420
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小) AT-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
洛克・馬古(ロッグ・マック)		8000	210	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	130	1800	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
莎祖娜・BLACK(シズラー・ブランク)		7000	360	L
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	5	100	2500	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
黑鷹戰機(戰機型態) ブラックウイングN		3300	170	S
系列	空	陸	海	宇
固定	A			A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	7	115	1500	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
黑鷹戰機(人型態)(ブラックウイングH)		3300	170	S
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	7	115	1500	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
歐姆拉(エウムラ)		10000	210	LL
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	/
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	50	1100	190
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
惡魔高達(HP65000)(デビルガンダム)		65000	360	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	160	5500	390
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	HP 回復(小)			

全機體能力表（二）

機體名稱		HP	EN	體積
多諾斯(ドロス)		60000	360	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	/	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
宇宙	5	140	4800	360
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
鐵奧(ジ・O)		48000	360	L
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	8	170	4000	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
魔霸(ビグザム)		50000	310	L
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	150	3700	440
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
EVA初號機(暴走狀態)(エヴァ初号機)(暴走)		4100	150	L
系列	空	陸	海	宇
固定	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	95	1000	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	AT-FIELD	HP 回復(小)		

機體名稱		HP	EN	體積
蓋斯碧MkII(SUPER系)(ゲシュペンスト MKII)		6500	180	M
系列	空	陸	海	宇
主角機	A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	95	2100	310
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
大鐵牛太空型(ボスボロット)		3700	100	M
系列	空	陸	海	宇
鐵甲萬能俠	/	A	C	C
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	4	45	1400	200
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
零式飛翼高達改(ウイングガンダムゼロ改)		7000	310	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	8	175	2700	440
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
多魯桀斯 III(トールギス III)		55000	360	M
系列	空	陸	海	宇
固定	A	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	7	165	4500	440
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
量産型新高達(F.F裝備)(量産型 NEW G)(ファンネル)		3700	170	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	120	1700	400
SHILED 防禦	特殊能力			
有	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
量産型新高達(INCOM裝備)(量産型 NEW G)(インコム)		3700	170	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	120	1700	400
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
G翔戰機(コアブースター)		3000	140	S
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	75	1250	320
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
渣古 III(ザク III)		13000	260	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	140	2500	430
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
渣古 III 改(ザク III 改)		16000	270	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	140	3500	430
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
重裝甲百式改(フルアーマー百式改)		4000	170	
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	115	1900	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

全機體能力表(二)

機體名稱		HP	EN	體積
馬沙專用渣古II(ジャア專用ザク)		3900	110	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	12	140	1200	410
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
卡碧尼MKII 寶露斯機(キュベレイMKII)(プルツー機)		3800	120	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	105	1800	330
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
班特尊尼機(バウンド・ドッグ)(ジェリド機)		15500	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	145	3200	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
G-CANNON(G・キャノン)		3100	140	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	95	1600	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
凱露(ホエール)		24000	300	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	100	2700	330
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
沙捷奧巴斯(サージェーオーパス)		45000	310	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	6	150	4000	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
加魯巴撒古(ガルボジック)		10000	260	LL
系列	空	陸	海	宇
固定	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	110	3000	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
比歌(ビルゴ)		13000	200	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	C	A	/
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	145	2800	320
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
比歌 II(ビルゴ II)		18000	220	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	155	3000	320
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	I-FIELD			

機體名稱		HP	EN	體積
多拉斯 萊茵專用機(トーラス)(ノイン機)		6000	200	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	125	2500	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
多拉斯(飛行型)萊茵專用機(トーラス)(飛行型)		6000	200	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	5	120	2400	340
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
昆霸(托特專用機)(ダンバイン)(青い)		2800	80	S
系列	空	陸	海	宇
奧拿戰士	A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	6	90	1100	320
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	奧拿護罩	分身		

機體名稱		HP	EN	體積
翼霸(迷彩型)(ビルバイン)(迷彩型)		3300	110	S
系列	空	陸	海	宇
奧拿戰士	A	A	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空陸	7	115	1300	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	奧拿護罩	變形 分身		

機體名稱		HP	EN	體積
WIDE CALIBER(迷彩型)(ウイングキャッバー)(迷彩型)		3300	110	S
系列	空	陸	海	宇
奧拿戰士	A	/	B	B
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	8	100	1200	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	奧拿護罩	變形 分身		

全機體能力表（二）

機體名稱		HP	EN	體積
龍飛量產型(量産型バウ)		6700	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	145	2800	390
SHILED 防禦	特殊能力			
有	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
尊者高達(騎乘中)(マスターガンダム)(騎乘)		30000	310	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	130	3500	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
巨大尊者高達(四天王合體)(グランドマスターガンダム)		30000	250	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	A	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	110	4000	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
神高達(騎乘中)(ゴッドガンダム)(騎乘)		6500	210	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	105	2000	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL	NIL		

機體名稱		HP	EN	體積
加剎 C(MS)(ガザ C)	11000	160		M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	150	1900	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
加剎 C(MA)(ガザ C)(MA)		11000	160	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
空	7	145	2000	370
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
加剎 D(MS)(ガザ D)		14000	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	160	2100	390
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
桀普蘭(MS)(ギャプラン)		10000	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	165	1900	390
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
桀普蘭(MA)(ギャプラン)(MA)		10000	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	A	/	/	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸空	9	160	2000	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
紅勇士 J(ゲルググ J)		9000	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	145	2100	350
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
班特(MS)基治專用機(バウンド・ドッグ)(ゲーツ機)		15500	180	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	C	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	5	155	3200	380
SHILED 防禦	特殊能力			
NIL	變形			

機體名稱		HP	EN	體積
乍特・德卡 姬絲專用機(クェス専用ギラ・ドーガ)			5500	190
M				
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	6	115	1800	400
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

機體名稱		HP	EN	體積
沙撒比(サザビー)		6200	200	M
系列	空	陸	海	宇
機動戰士	/	A	B	A
移動 TYPE	移動力	運動性	裝甲	限界
陸	7	120	2000	420
SHILED 防禦	特殊能力			
有	NIL			

Dark Messiah 黑暗救世主

By：驚得要命的小寶寶



發售日：發售中 發行商：ATLUS
價格：358港元



全部同伴及結局大披露

1. 奈緒美

在上一期已為大家介紹過一次主角和奈緒美的整個遊戲流程，如果在途中奈緒美沒有不幸被抓去的話，她便可以一直作為主角的同伴，詳請可以參考上一期的遊戲誌。而當兩人都能平安無事地躲過融合體完成任務，他們便可以回到祭壇中心，乘坐最後的升降機回到地面去。現在就讓大家看一下其中的片段吧。









而在東京Mesh居住階層的西北區域中，其中有一個地方(C3)是有可能發生奈緒美被融合體擄去的事件，如果當時主角不聽奈緒美的意見，一意孤行地走上樓梯的話，奈緒美便會被融合體所擄去，而當主角恢復神智時就只剩下他一人。

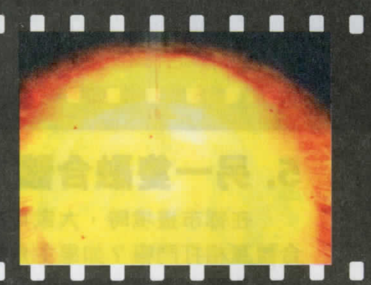












除了這事件之外，假若主角在途中碰上融合體並被它追到的話，奈緒美也會遭融合體捉去，即使以後有機會再遇上(例如在殖產階層開發區F2的位置)但是她也不會再加入的了。

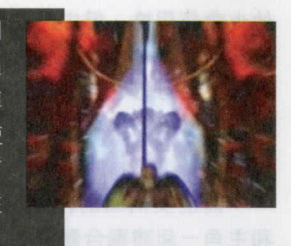




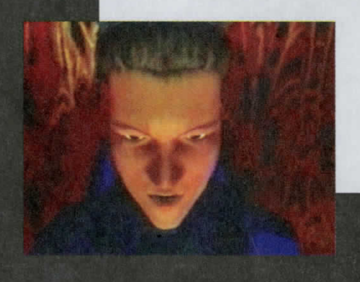


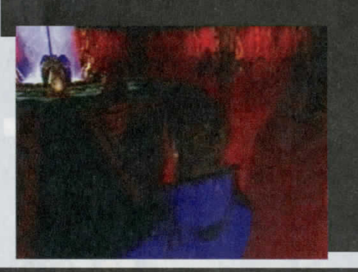
2. 神谷 京二

如果主角在沒有同伴的情況下(例如奈緒美被捉去或者被融合體遇上)遇見神谷京二，他便會加入主角的陣營。當主角遇到融合體時，他可以使用手槍將融合體的行動暫時停止下來，雖然只可以使用寥寥數次，但在危急時卻是一個可靠的伙伴呢！

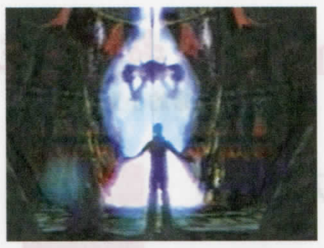


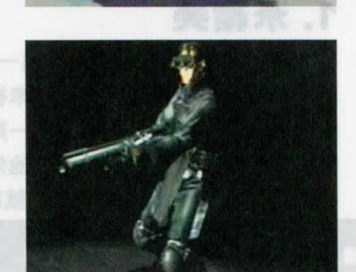
但是可不要忘記神谷的來頭哦！他曾是一個超級殺人犯呢！也許就是這個原因，即使他逃亡至東京Mesh，他的兇悍性格依然無變。為了達到令自己更強，以至統治地下世界，他不惜借助融合體之力(還自將自己出賣予融合體？)，將自己融合為地下界的皇子。





3. Ivanoff

在主角沒有同伴的情況下，而主角在殖產階層開發區中的H6位置時，他便會加入主角的陣營，和神谷京二一樣，他也會使用槍，但由於他所用的是噴火器，所以攻擊力好像大一點，可惜融合體是打不死的，所以最多只可以悄為停止他的行動。

為朋友而戰的Ivanoff ，和主角一起將融合體消滅了之後，便和主角一起逃回地面。不過有點可惜的就是，除了配音以外，整個結局畫面是和奈緒美的一模一樣，所以筆者也不多費版位再刊登多一次那些畫面了。






4. Rene

又是在主角單身一人的時候，在一進入上級居住層便可以遇見她，並且會加入，幫助主角。嗯，和前面兩位一樣，她也會使槍，而她所使的就是輕機關槍(好像生化危機2那一把哩！)，而且殺傷力一點也不少呢！

戰地記者Rene為了調查聖環組織的秘密，不惜以身犯險，進入東京Mesh進行調查工作，當然，主角和她一起消滅了融合體之後，她也可以功成身退。而她的結局場面也是和奈緒美跟Ivanoff的一樣，相異的也只是配音……



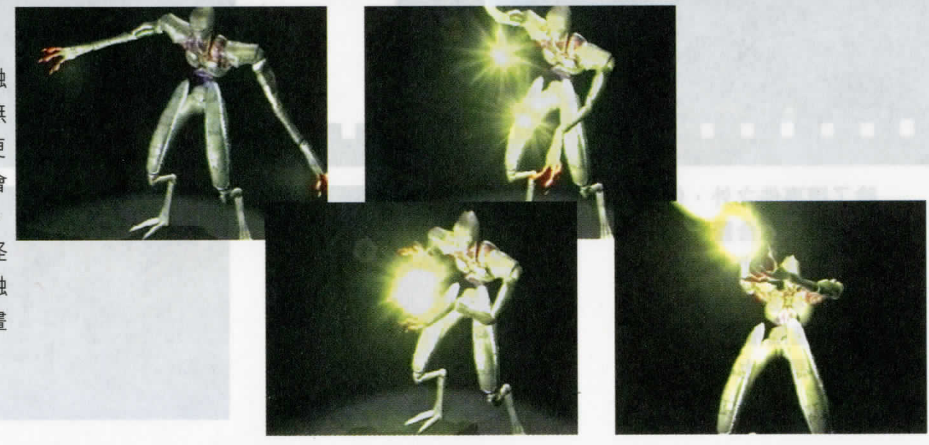







5. 另一隻融合體？！

在都市邊境時，大家可記得有兩隻融合體互相打鬥嘛？如果主角在那時候並無同伴的話，那隻和融合體很相像的「人」便會加入。原來他是該處的地下居民，他會使的並不是槍，而是龜波氣功的東東。嗯，總括來說，也只是些用以暫時阻着怪獸的東東。而如果主角跟他一起消滅了融合體之後，他也只會留下地底，而完結畫面嘛，原來背景都有一點不同呢！



主持人：小健健

街買新嘢 new

呀，上期介紹過的MG版GP-02 GUNDAM果真有得賣了，我看過BOXART，聽過各方評價，真是越來越想買~~。不過以現在的炒價來説，還要三佰多塊錢一位盒~~。嗚嗚，希望售價快點回落就好啦~~（不過四仔好像已經失守啦~~）而今期我會介紹甚麼主題呢？呵呵，不好意思，因為今期是沒有主題的呀。

MG版RX-178 GUNDAM MARK II





WELL，繼那個極具氣勢的GP-02 GUNDAM後，接著下來哪一隻MS會被MG化呢？噢，原來就是這隻曾在動畫「ZETA GUNDAM」中出場的GUNDAM MARK II。這商品預定於8月發售，而售價就只不過是2500日圓而已。

比較特別的是，BANDAI在5月中旬舉行的「靜岡HOBBY SHOW」中，就展示了這台模型的試作品。當然，在外形上及用色方面還有被修改的可能啦。唔，它又會否像GP-02 GUNDAM那麼受歡迎呢？

CARD CAPTOR SAKURA鎖匙扣

《CARD CAPTOR SAKURA》其實是一套由CLAMP原作、於《なかよし》中連載的少女漫畫。現在，有關方面將SAKURA的6種形態，分別推出鎖匙扣發售。每款多謝你200日圓。



HG SERVIES 電腦奇俠



扭蛋膠公仔的範圍真是越來越廣，還不斷把一些特撮名作推陳出新。繼一系列蒙面超人及鹹蛋超人後，今回就來到「電腦奇俠」。這套扭蛋玩具一套款，其中包括電腦奇俠、電腦黑魔、電腦奇俠的坐駕及兩名奸角。

比較特別的是，電腦奇俠及電腦黑魔頭部好一些部件都是以透明膠製造，令它們的外形更為像真，而這種技術也是扭蛋玩具中少有的。而每一隻的售價亦為200日圓。

《萬能文化貓娘》、《機動戰艦》、《LUNAR》KEY CHAIN FIGURE

早前SEGA曾發售一系列以Q版造形為賣點的鎖扣公仔，好像有《新世紀EVANGELION》、「SEGA格鬥遊戲女角們」還有《VIRTUA FIGHTER KIDS》等。這系列特別的地方，是在於這些Q版公仔除了可以掛在袋呀、手提電話上讓你帶著它四處走外，更附有一個印有該人物名稱平台，令它變成一個桌上之小擺設。

今次一口氣介紹3套KEY CHAIN FIGURE，它們分別是人才濟濟、一套六隻的《LUNAR》；雕功精細的《萬能文化貓娘》；還有有可愛由莉加座陣的《機動戰艦》。而《LUNAR》及《機動戰艦》早已於6月推出，而《萬能文化貓娘》那一套將會於8月推出。不過，這些都是景品，（陳列品是也）想要的話就去光顧那些UFO CATCHER機吧。不過，當然還要你有一定的技術啦。



■貓~~貓~~，原來除了她們外，智惠子及龍子等人也在這系列之內啊。



■嘩，六隻那麼多，要「夾」齊它們真是談何容易~~。



■呀~~，穿水手服的由莉加~~！好像比穿軍服時還可愛。

今個暑假有乜好嘢睇！？

主持：天下一之無責任男
製作協力：MS

每年的暑假期間，眾多的電視台也會推出一連串的動畫詳目，所以暑假可以說是動畫迷每年最期待的日子，而今年的戲碼也不弱，ATV方面到現時為止也沒有任何動靜，不過，TVB方面一如以往，也有一些驚喜給大家，而且今年的詳目似乎是絕對迎合所有年齡的人呢！以下便是一些非常值得看的重頭作品。

IQ博士

7月17日起，逢星期一至五 17:55-18:30 無線電視翡翠台播出



大家對則卷小雲、則卷千平這些名字有甚麼認識呢？瘋狂？混脹？對！這些可以說是《IQ博士》給大家的印像，不過，《IQ博士》這個故事可以說是陪伴着不少人成長的故事，由最初期的漫畫連載，直至動畫版的推出也是令到此作的擁躉進入瘋狂狀態。

這次的新一輯《IQ博士》可以說是將以前的故事重新製作，而且在人物的設計上有了一定的變化，首先是一些全新設計的人物，包括了空豆太郎和小茜，還有的便是山吹綠子，這些人物均會以全新的面貌和大見面。至於故事方面，其實和以前的版本差不多，仍然是以由則卷千平所製作的機械人「小雲」為核心，再加上其他在「天神村」之中的有趣人物，引發出一連串令人捧腹大笑的事情。然而，由於和上一個版的實在太過相似，所以其實沒有多大新鮮感。

美少女戰士 SAILOR STARS（香港名稱：美少女戰士 最後星光）

7月11日起，逢星期六 23:15-23:45 無線電視翡翠台播出



看過了麼多輯的《美少女戰士》，相信大家也有一點兒悶了，不過，看完這輯之後，大家便不用再受苦了，因為《美少女戰士SAILOR STARS》已經是這個系列的最後一作了。

故事方面，一如以往多輯，講述黑暗的力量再一次的向地球作出威脅，而剛離開了戰鬥生活的美少女戰士們又要再一次的為了和平而戰鬥，而今次不同的是在故事之中會再有新的戰士出現，可惜，他們竟然是「平男不女」的傢伙，為何這樣說？因為平日他們是以男性的身份出現，不過一變身之後，便會變成三個女戰士……另一方面，這次的戰鬥其實帶出了另一個大問題的，那便是地場衛的生死，因為在故事開始便說他受到黑暗水晶的影響……最後，希望有關方面不要一如以往的在中段換上「港版」主題曲，否則……

龍珠 GT

7月13日起，逢星期二、四凌晨 00:35-01:05 無線電視翡翠台播出



好了！終於也推出最後一輯的《龍珠》了，今次的《龍珠GT》可以說是讓大家再一次的重溫龍珠的所有故事，而故事當然仍是由龍珠而引發的，大家還得「畢拉夫」這個人物嗎？相信如果沒有看過第一輯的話，便一定不會記得這個人物了，不過，相不到這次的事件引發者竟然這個「微不足道」的人物，因為他利用「黑龍珠」，使悟空變回一個小孩子，而故事便是由悟空要由小孩子變回大人為開端，不過，要找齊珠將悟空變回大人並不是一件易事。

「黑龍珠」是一種非敘特別的珠，地球的龍珠會散在地球的範圍之內，而「黑龍珠」則是屬於宇宙的龍珠，所以它所散佈的地方便是「宇宙」，因此，這次悟空的旅程便要在廣大的宇宙之中進行。因為悟空變成了小孩，時空亦因而扭曲了，使不少以前發生了的事情也起了變化，所以大可以在《龍珠GT》之中看回不少以前出過場的人物呢！

名偵探柯南

7月13日起，逢星期一、三、五凌晨 00:35-01:05 無線電視翡翠台播出



在日本動畫中，其中兩套競爭激烈的相信非「金田一」和「名偵探柯南」莫屬，不過名顯地可看出「柯南」是稍為勝出，而現在大家終於有得看了，究竟會何時播映呢？就是逢一、三、五的晚上12時35分，在無記和大家見面，故事是說些甚麼？基本上有看過漫畫的讀者都知道，它名乎其實是一個偵探故事，那麼就不是「金田一」的反版，不！不是，基本上柯南的故事結構由每個獨立故事組成，而且除有殺人事件外，還有解開謎題等其他事，此外，每個獨立故事不會太長，慢的三集完一個故事，快則一集就可以。但為何柯南是個小孩子，其實柯南原是位高中生，在一次查案中，不幸被匪徒陷朗變成小孩子，從此他就以小孩般的樣子繼續查案。當中還有其女友小蘭、偵探毛利小五郎和目暮警部作倍襯。



島山明終於也有似樣的漫畫新作了

最新歷險故事——《カジカ》

如果要各位舉些由鳥山明先生作畫的作品的話，相信一定會是《IQ博士》、《龍珠》，至於早前的《COWA》，根本是不值一提的，然而，對廣大的山明擁躉而言，今個月可會是大家值得慶祝的日子了，因為鳥山明先生的新作終於也推出了，而這部作品的名字是《カジカ》。

《カジカ》是甚麼？他便是這部作品的男主角的名字，故事中的他是一個非敘頗皮的小童，亦因為他的頗皮，使他得到十分多的奇遇……故事便是以他四處「解救」1000隻動物（不論甚麼動物也可以的）為開端，不過，為何他要這樣做呢？哈！這便是他平日頗皮的惡果……

話說有一天他「無聊地」將一隻狐狸殺死了，而這隻狐的靈魂竟然向カジカ拖了一個毒呪，便是要他一生一世也要帶着半人半獸的姿態出現在人前，而唯一能夠解除這個毒的方法便是要解救1000隻動物……其實他這樣做不是為了要行善，而是為自己解呪而已……而時間飛快，轉眼已經過了5年，而カジカ所救的動物也有990隻了，只要再救10隻便能還原，不過，在這個時候他遇上了一個名叫「克雅」（ハヤ）的女孩子……


◆7月20日號的《周刊少年JUMP》便以《カジカ》為封面。

◆鳥山明能否藉《カジカ》再創高峰呢？

續報·《新世紀GPX CYBER FORMULA SEGA II》

新·舊人物大集合

在上兩期的「動畫資訊網」之中，曾為大家報道過《新世紀GPX CYBER FORMULA SEGA II》的推出，這次會有一些最新的情報帶給大家，相信大家對於今次的《新世紀GPX CYBER FORMULA SEGA II》之中會否有人物一定十分之有興趣，而筆者給大家的答案是：「有！」

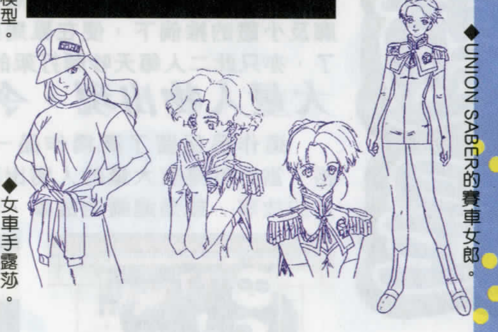
筆者是一個看盡所有《新世紀GPX CYBER FORMULA》的人，不知大家是否一樣，不過，不論大家是否有看過所有的集數，有一些人物是大家一定會記得的，例如是美國車手「積奇．高狄安」、德國的車手兼設計師「法蘭．哈魯」以及隼人的最大對手，奧地利貴族「加魯．蘭度」，這些人物全部都會在《新世紀GPX CYBER FORMULA SEGA II》之中再一次的出場，至於新人物方面，真到現在公佈了的其實不多，首先是法蘭的妹妹「莉莎．哈魯」（リサ・ハイネル），她可以說是舊人物，因為在《新世紀GPX CYBER FORMULA SEGA》的設定之心已有她的存在；其次便是在電台廣播劇之中出場的女車手「露莎」（ルイザ）。

而在等待新OVA推出之餘，大家可以先玩一玩《新世紀GPX CYBER FORMULA SEGA》的模型，在7月除了會推出新款的四驅車之外，亦會推出1/24的「ν ASURADA」模型，而這款模型還會分別推出隼人版和明日香版，兩個本除了BIOX ART完全不同之外，更會隨模型附送隼人和明日香的FIGURE（隼人版當然是送隼人；明日香版亦只會附送明日香），這款模式的售價為2000日圓，不知到港後的「炒價」會是多少呢？



◆快將推出的1/24 νASURADA模型。

◆法蘭的妹妹莉莎．哈魯。


◆女車手露莎。

◆UNION SABER的賽車女郎。

《新世紀EVANGELION》再一次的大騙案？！

第25話及第26話獨立發售

終於，《新世紀EVANGELION》的LD也快要出完了，而餘下來的數便只有第25話和第26話，不過，大家不要太興，因為這兩集將會分開推出，相信大家一定會認為這是「拖長嚟玩」的技倆，這次大可真的想錯了，因為大家在這兩隻LD之中其實不只可以看到一集的故事，其實在推出LD之初，GAINAX已經公佈過會重新作第25和第26話的，所以，這次所推出的第25和26話之中，每隻LD也會收錄兩話的故事，分別是TV播放的版本和新製作的版本，絕對不是騙大家的話，而且，新製作的話數連副題也改了，似乎是有非常大的改動呢！

此外，萬眾期待的《新世紀EVANGELION》電影版亦決定了在98年的12月推出，而且是以BOX的形式推出，一次過兩套電影呈現在大家面前，如果打算購買的讀者可要留意日後的報道了。



◆《新世紀EVANGELION》第12卷的封面。

◆究竟《新世紀EVANGELION》劇場版的BOX會是怎樣的呢？



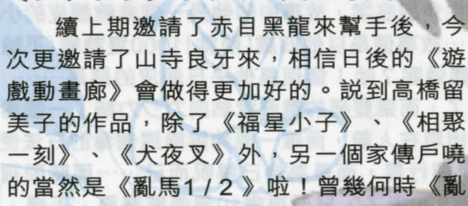
亂馬1／2

TEXT：MS/ 山寺良牙

今次的主題是……



愛情、格鬥、搞笑與不男不女的混合體？





續上期邀請了赤目黑龍來幫手後，今次更邀請了山寺良牙來，相信日後的《遊戲動畫廊》會做得更加好的。說到高橋留美子的作品，除了《福星小子》、《相聚一刻》、《犬夜叉》外，另一個家傳戶曉的當然是《亂馬1／2》啦！曾幾何時《亂馬1／2》的動畫在港日瘋靡一時，可是由於故事後繼不力，在96年終告結束。今期的「遊戲動畫廊」就特意地選這套動畫介紹，希望大家會喜歡。

故事由來





一天，天道家的主人（父親）天道早雲，正等著他的好友早乙女玄馬，及其兒子早乙女亂馬來到天道家，還說會將亂馬許配給天道三姊妹：天道小茜、天道小靡、天道小霞的其中一人；可是就在此時，天道家門竟出現了一隻熊貓及一名女子，而該名女子叫早乙女亂馬。之後早雲便以為許配的事成泡湯，與此同時，小茜與亂馬兩人交過手後，便想去洗澡，而亂馬早已進去，當小茜正想進入時，便發覺有一男孩在浴室，之後便解釋事作的由來。

原來亂馬與其父一同到中國的咒泉鄉修練武術，可是不慎跌進泉中，玄馬跌進「熊貓溺泉」，而亂馬則跌進「女溺泉」，只此之後玄馬及亂馬二人只要一遇到凍水便會變成熊貓或女孩；淋熱水的話便會打回原形。亦由於亂馬與小茜的年齡相近，於是便在其姊小靡及小霞的推倘下，便在亂馬與小茜不願意的情況下變成未婚夫妻了，亦只此二人每天吵鬧打架的愛情同居生活便開始了。





大量人物出現，令故事失控？

這作品保留了高橋作品一貫風格，甚麼風格？當然就是有大量的人物出現，無論只是一單元的故事，或是連續的故事，也起碼也有一個新的人物出場，而整個系列中紙個最具有代表性的人物，可說是：響良牙、久遠寺右京、珊璞、沐絲、九能帶刀、九能小太刀、八寶齋……等，令故事多姿多彩及生色不少。





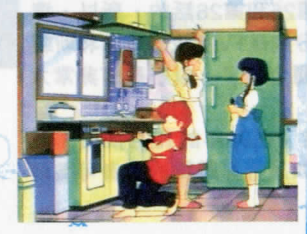




長達三年的電視版

既然是一套出名的漫畫，又怎會不有電視版呢！《亂馬1/2》的電視版全部共有215集，在日本的播映期由1989年10月20日-1992年9月25日，當中除了有由原作改編的故事外，亦有新作的故事。而這套作品亦與一些長編作品一樣，在某段時期後便會將OPENING、中場片及ENDING作個轉換，整個電視版中，OPENING便有7款；而ENDING更多至9款。











驚嚇？緊張？刺激？搞笑？

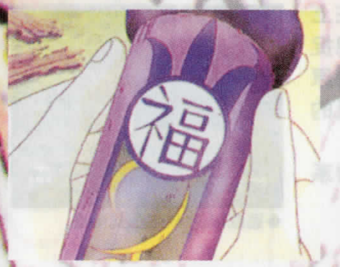
《亂馬1/2》除了有電視版外，亦有三齣劇場版，這些原作劇場版就是《中国寝崑崙大決戦！掟やぶりの激戦篇！！》、《決戦桃幻郷！花嫁を奪りもどせ！！》及《超無差別決戦 乱馬チームVS伝説の鳳凰》。

《中国寝崑崙大決戦！掟やぶりの激戦篇！！》——

劇場版的第一作，說中國以前有個傳說，凡是持有寢崑崙家傳寶物的卷書的人，便要與七福神的首領成婚，而小茜在家中混亂下取得卷書，這時七福神剛巧出現，更誤會小茜就是命中注定要成婚的人，並且捉了她到中國，於是亂馬等一行人便到中國誓要救回小茜。那他們能否救出小茜呢？而小茜又會否被七福神們硬成婚呢？









《決戦桃幻郷！花嫁を奪りもどせ！！》——

劇場版第二作，作畫質素有明顯的不同，故事說亂馬一行等出海旅行時遇到意外飄到一孤島上，之後在島上小霞、珊璞、小靡、右京分別失蹤，之後調查過只有年輕女性才會失蹤，原來有個浮島「桃幻鄉」的主人桃磨到了15歲便要選妻子，另外該處的泉水有變成男性的功效，每個在該島出生的人都是男性，只好在外面找女性回去，亂馬們與桃磨在孤島上打鬥不敵，結果連小茜也被捉去，於是剩下的男性們便乘救生艇到桃幻鄉要救回各女孩。









《超無差別決戦 乱馬チームVS伝説の鳳凰》——

劇場版第三作，是據漫畫原作故事改篇的，故事說九能帶刀有天在古董店購入了一隻鳳凰蛋，這蛋是絕對不可放在人的頭上；可是在誤打誤撞的狀況下，亂馬將鳳凰蛋放到九能頭上，之後鳳凰出世，並且讓九能擁有幾乎無敵之身。究竟亂馬能否打敗鳳凰呢？亂馬是否就這樣輕易被九能打敗呢？

原作？新作？

在《亂馬1/2》電視版播放完畢後約一年，便相繼推出其Original Video Animation（OVA）版，OVA版亦有三個系列，當中有新作的故事，也有原作而作少量改編的故事，現在就看看這些作品吧！

第一套OVA——

《亂馬1/2》的第一套OVA，共有六集，當中有三集是原作改篇，其餘的便是新作，本套OVA其中一個注目的地方就是用了全新的OPENING及ENDING；另一個注目的地方就是「天道家發生危機」，究竟發生甚麼危機，各位去看本套OVA的第五、六集便一清二楚，本人只可說一句，事件的罪魁禍首就是八寶齋。



第二套OVA——

亦稱《亂馬1/2 SPECIAL》，雖只有兩集，但內容則十分表現出亂馬與小茜之間的感情，亦可說是整個《亂馬1/2》系列中最巔峰的作品，當中亂馬的半個情敵良牙亦會出場。故事內容是與漫畫原作一樣，詳情只要看回《亂馬1/2》漫畫版24集便知的了！



第三套OVA——

亦稱《亂馬1/2 SUPER》，共有三集，內容全與原作有關連，推出了這三集後，整個《亂馬1/2》的動畫系列亦暫時畫上終也符。









電視版	計215集	每集約25分鐘
劇場版1	中国寝崑崙大決戦！掟やぶりの激戦篇！！	約90分鐘
劇場版2	決戦桃幻郷！花嫁を奪りもどせ！！	約60分鐘
劇場版3	超無差別決戦 乱馬チームVS伝説の鳳凰	約30分鐘
OVA版1	シャンプー豹変！反転宝珠の禍	約30分鐘
OVA版2	天道家すくらんぶるクリスマス	約30分鐘
OVA版3	あかねVSらんま お母さんの味はわたしが守る	約30分鐘
OVA版4	学園に吹く嵐！アダルトチェンジひな子先生	約30分鐘
OVA版5/6	道を継ぐ者（前/後篇）	每集約30分鐘
OVA版SPECIAL	よみがえる記憶（上/下篇）	每集約30分鐘
OVA版SUPER 1	ああ呪いの破恋洞！我が愛は永遠に	約30分鐘
OVA版SUPER 2	邪悪の鬼	約30分鐘
OVA版SUPER 3	二人のあかね「乱馬、私を見て！」	約30分鐘
電視版總集篇1	バトルがいっぱい29人の懲りないやつら	約30分鐘
電視版總集篇2	天道家のおよびでないやつら	約30分鐘
特別版本	熱闘歌合戦（上/下）	總長約45分鐘
特別版本	らんま1/2 TVタイトレズ	約60分鐘
特別版本	らんま1/2 DOCO MUSIC VIDEO	約60分鐘
特別版本	らんま1/2ミュージックカレンダー1994	約30分鐘



《亂馬1/ 2》遊戲絕不示弱

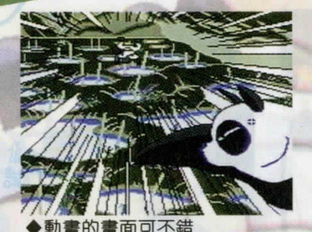
在它的動畫熱潮仍未過時，對遊戲界深受影響，以《亂馬1 / 2 》為名的遊戲總共有12隻之多，不論在手提遊戲機、家庭遊戲機都有，甚至是現在的次世代遊戲機仍有它的作品，因此它並不是等閒之輩。

可是在《亂馬1 / 2 》動漫畫後期，內容再不能吸引人們接納，結果在後期，它的作品少之有少，甚至可說是沒有，而且再沒有人留意它的事了…雖然是這樣，但是它過去的光輝，是絕對不能不承認的，相信有追開《亂馬1/ 2》動漫畫的人都會承認這點。



《亂馬1/ 2》

機種：PC-CD
製造商：NCS
發售：90年12月7日
遊戲類形：ACT
售價：6800日圓


◆動畫的畫面可不錯

◆初期的對戰模式

在日本《亂馬1/ 2》動漫畫大受歡迎，繼GAME BOY的《亂馬1/ 2》後便在PC-ENGINE上推出新的遊戲。它是唯一跟足原著的遊戲，故事就由亂馬到天道家開始至天道茜被珊瑛的父親捉去。基本上遊戲以橫向動作來進行，玩者操控亂馬以STAGE形式前進，而且所有人物都跟於原著，如男亂馬會因淋凍水而變成女亂馬等。此外，遊戲中除收錄了整首主題曲外，還加插大量的動畫和配音，使投入感大增。

另外，遊戲除了有故事模式外，還有熱門模式，亦即是對戰模式，雖然有很多不成熟的系統，但是這可說是以後的《亂馬1/ 2》格鬥遊戲系列的典範。

稀有度：★★★★☆　搶錢度（即現在售價）：★★☆☆☆


◆遊戲以STAGE形式前進





《亂馬1/ 2~町內激鬥篇~》

機種：SFC
製造商：NCS
發售：92年3月27日
遊戲類形：FIG
售價：8800日圓

◆戰鬥時情形一



在超任上《亂馬1 / 2 》的格鬥遊戲有很多，但是此遊戲則可說是有系統的格鬥遊戲，不像PC-E的《亂馬1/ 2》那樣，沒有系統的格鬥。今次除了有較成熟系統外，各人物都有自己的必殺技，如獅子咆哮彈、飛龍昇天破等，此外，還有兩個模式共選擇，這可說一個大的進步。

稀有度：★★★★☆　搶錢度（即現在售價）：★★★☆☆

◆戰鬥時情形二



《亂馬1/ 2熱烈格鬥編》

機種：GB
製造商：BANPRESTO
發售：92年7月12日
遊戲類形：ACT
售價：3980日圓


◆一對一戰鬥


◆加插的RPG成份

承《亂馬1/ 2》的動畫熱潮，BANPRESTO在GAME BOY推出嶄新的《亂馬1/ 2》遊戲。基本上遊戲以橫向動作來進行，可是最大的特式，就是在動作時加插RPG成份，在町上打探情報，跟據情報作出行動後，便會出有特別事件發生，這時就會以一對一形式來對決。

至於故事方面，都是屬於原創，與原著沒有任何關連，也可說是外傳故事。而同樣所有人物是跟於原著，如男亂馬會因淋凍水而變成女亂馬等事同樣會有，一個搞笑的新故事就在此開始。

稀有度：★★★★☆　搶錢度（即現在售價）：★★★☆☆





《亂馬1／ 2白蘭愛歌》

機種：MD-CD
製造商：NCS
發售：93年4月23日
遊戲類形：AVG
售價：8300日圓



◆戰鬥畫面



◆基本畫面

乘着動畫的熱潮，MD-CD亦有《亂馬!／ 2》的遊戲，它最與別不同的，就是AVG類形的遊戲，主要畫面都是以動畫進行，在遊戲中所彩用的原動畫超過一千五百張之多，加上收錄了新的歌曲，絕對是FANS必買之作。

另外，記得這遊戲的頭批貨品，全部內附電話卡一張，這張電話卡絕對真貴，曾一度被抄至300元以上。

稀有度：★★★☆☆　　抢錢度（即現在售價）：★☆☆☆☆



◆曾被抄高價的電話卡



《亂馬1／ 2朱貓團之秘寶》

機種：SFC
製造商：RUMIC SOFT
發售：93年10月22日
遊戲類形：RPG
售價：9800日圓



◆基本畫面



◆戰鬥畫面

在《亂馬1／ 2》遊戲系列中，它可說是唯一一隻以正統RPG形式來進行遊戲。而且故事全屬於原創：一天，一個自稱「朱貓團」的團體來到天道家，打算集合強悍的人，使貓魔王復活，這對於害怕貓的亂馬，絕對不僧容許這樣做，於是一連串的戰鬥又再展開。

在遊戲中的人物全以Q 版顯示，這使角色顯得更加可愛，此外還有新人物追加。在戰鬥方面，各人均可使用自己的必殺技，每招都各有不同的功效。最後這遊戲最大的特點，就是系統單簡，很適合一些初玩者。

稀有度：★★★★☆　　抢錢度（即現在售價）：★★★☆☆



《亂馬1／ 2 BATTLE RENAISSANCE》

機種：PlayStation
製造商：RUMIC SOFT
發售：96年12月6日
遊戲類形：FIG
售價：6800日圓


◆用了MOTION CAPTURE的效果

◆3D POLYGOM的亂馬和小茜

在《亂馬1／ 2》遊戲系列中，既是最新亦是最後的遊戲，以3D格鬥來進行，內裏的所有人物都由3D　POLYGOM組成，而且更經過原作者高橋留美子監修。此外，角色的動作全用MOTION CAPTURE製作，使到動作更加真實，遊戲除了有故事模式，亦有對戰和戰鬥模式。在故事方面，同樣是屬原創，並沒有跟動漫畫的情節。

稀有度：★★★☆☆　　抢錢度（即現在售價）：★★☆☆☆

各遊戲推出年表

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
28-7-1990	亂馬1／ 2	PUZ	GB	3300日圓
7-12-1990	亂馬1／ 2	ACT	PC-CD	6800日圓
6-12-1991	亂馬1／ 2被捉去的新娘	AVG	PC-CD	6800日圓
27-3-1992	亂馬1／ 2~町內激鬥篇~	FIG	SFC	8800日圓
17-7-1992	亂馬1／ 2熱烈格鬥編	ACT	GB	3980日圓
2-10-1992	亂馬1／ 2打倒、元祖無差別格鬥流！	FIG	PC-SCD	7200日圓
23-4-1993	亂馬1／ 2白蘭愛歌	AVG	MD-CD	8300日圓
6-8-1993	亂馬1／ 2格劇問答	RPG	GB	3980日圓
22-10-1993	亂馬1／ 2朱貓團之秘寶	RPG	SFC	9800日圓
28-4-1994	亂馬1／ 2超技亂舞篇	FIG	SFC	9980日圓
21-7-1995	亂馬1／ 2奧義邪暗拳	PUZ	SFC	8800日圓
6-12-1996	亂馬1／ 2 BATTLE RENAISSANCE	FIG	PS	6800日圓

註：以上年表只供家用機使用



MORTAL KOMBAT 4

發行商：MIDWAY
遊戲性質：FIG
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：WIN95、P166以上、16 MB RAM、至少25 MB的硬碟空間
備註：對應3D fx加速卡
TEXT BY 真田 御輪里

見過起角的脊骨未？



終焉……

儘管那已經是一千年前的事，然而毫無疑問，我必須負責……
在那場和墮落之神SHINNOK的一戰中，導致了我族滅亡……
生存下來的我必須負上全部的責任。
為了將墮落之神的勢力完全瓦解，我將世界拖進好幾個世紀的黑暗之中……
最後終於把墮落之神封印在名為Netherealm的土地裏。
當Shao Kahn被地上的戰士打敗之後，墮落之神SHINNOK也準備好自Netherealm的千年咒縛之中解脫出來……
千年之前未完的戰爭是時候結束了，現在只有「武術」能夠將他打敗……

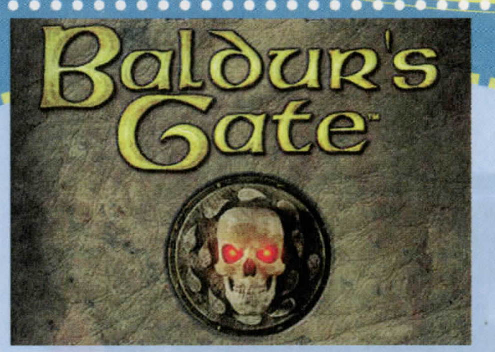
-The Words of Raiden



經歷過無數的演變，以血腥暴力聞名的《MORTAL KOMBAT》系列也推出了第四集，而從最初的「真人扮演」到現在跟隨時代步伐變成多邊形製作，不論畫面流暢度還是畫面效果都有了相當大的演進。

在這個《MK 4》之中，除了角色和背景全部用上多邊形製作之外，場地也立體化了，新加入了橫移動的動作令戰鬥更為真實，而且可以使用場地中的道具（例如石頭呀！人頭呀！）作攻擊；而為了配合這一套系統，在這一集中的每位角色都加入了一件「獨門武器」，只要輸入特定指令便可以取出使用，而且有一些招式是要在持有武器的狀態下才能使出的。

雖然是以3D製作，不過它並沒有失去《MK》系列的「神髓」，那些異常殘忍但充滿觀能刺激的招式和分屍技倆依然健在，唯一問題是如果沒有任何3D卡的話，閣下便要面對「一個白色多邊形世界」和「GAMEBOY畫面大小」的「抉擇」。



發作商：Interplay
遊戲性質：RPG
發售日：九月中
容量：CD-ROM × 5
系統要求：WIN95
文：神之黃昏

AD&D又一勁作


◆AD&D內的標本攻擊魔法

大受歡迎的卓上遊戲《Advanced Dungeons and Dragon》（簡稱AD&D）系列，雖然已有大量電腦遊戲推出，但絕大部份都只能單人進行，失去了卓上遊戲一向多人同遊的樂趣，如今遊戲名廠《Interplay》宣布推出一隻，可以六人同時進行的角色扮演遊戲，對一向喜歡AD&D系統的朋友來說，可算是天大的喜訊，而這隻使用全新介面，擁有高水準畫面的遊戲就是《Baldurs Gate》。

◆充分表現出Fire Ball那種強大威力

基本簡介

玩者可自由選擇以回合或實時模式進行，擁有多種任務供玩者進行，聲稱遊戲時間超過八十小時，除了超過一百種魔法之外，更設有多種魔法武器和道具，大大增加了遊戲的尋寶樂趣，而且當玩者有事而不能進行遊戲時，其他同伴可以把他站時設定為NPC，不會影響遊戲進度。

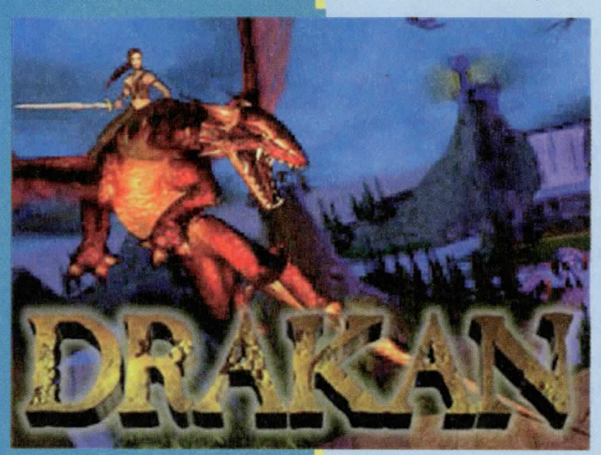

◆使用雷劍攻擊會有特殊效果


◆在野外出沒的低級怪






◆可以多人同時進行迷宮冒險



© 1998 Surreal Software
發行商： Psygnosis Ltd.
發售日期： 1999 年
遊戲性質： 3D ACT
容量： 不詳
作業系統： Windows95 Compatible
需求： P166 、 16MB RAM 、 3D 加速卡
TEXT BY：Ancient Wyrm 正太

《Drakan》是一隻由 Psygnosis 公司發行， Surreal Software所研發的 3D 動作遊戲。遊戲以第三身進行，主角Rynn和《Tomb Raider》的Lara一樣都是一位巾幗不讓鬚眉的女英雄。然而Rynn的歷險可不像Lara般孤獨，因為Rynn有一隻龐大而又「火」力十足的飛天古代龍 Arokh 陪著她……



有甚麼值得期待呢？

與其說《Drakan》的感覺像《Tomb Raider》，倒不如說它是集合了《Die by the Sword》和《Panzer Dragoon》的大成之作，因為遊戲的玩法和遊戲的世界觀都和後兩者相近。在已知的遊戲劇本中，Rynn 的大敵是一個邪惡的大巫師，而她的「細」敵自然就是「大」敵所率領的妖魔群「Wartocs」啦！（有夠老套吧！）不過據作者透露，這只是個基本藍圖而已，除此以外還有許多任務。既然這個是一個劍與魔法的世界，Rynn在不僅可以在地上以50種不同類型的武器和Wartocs們戰鬥，更可以騎在Arokh身上，翱翔在變幻莫測的天際之中與敵人拼個你死我活…遊戲場景總共有14個，每一個都有其獨特的地形、氣候和環境，在這些場景中，Rynn會遇到25位NPC，當中更會有除了 Arokh 以外的巨龍。遊戲最受人矚目的是遊戲的畫面，無論在場景的圖型處理上，又或是Rynn的動作上都因著嶄新的技術而有著另人驚人的效果，這個不多說，睇片！（係圖片！）





《Drakan》的消息縱然並不算多，但自在網上散開之後，行內的玩家、遊戲評家都一致看好。可是，遊戲的發行日竟然是…天！1999年！？對！遊戲預定的發行日是在一年之後，以遊戲在畫面上的精細表現，到其正式發表的時候要用到更厲害的 3D 加速卡相信不會不無可能了…

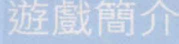


發行商：智冠科技股份有限公司
遊戲性質：SRPG
發售日：發售中
容量：2 CD-ROM（音樂片＋資料片）
系統要求：WIN95 、 16 MB RAM
TEXT BY 真田 御輪里

滾滾長江東逝水……

以劉備為主角的SLG、RPG已經推出過不少，其中有日本製作的，也有台灣和中國製作的，相信大家就是沒有玩過也對之略有所聞，不過，是否覺得它們萬變不離其宗呢？不過這次為大家介紹的這隻《劉備傳》便有點不同，因為它揉合了攻城略地、模擬，與及RPG式的戰鬥、角色扮演種種不同的元素在內，是一隻獨特的作品。

■平常畫面



遊戲由平常畫面和戰鬥畫面組成。在平常畫面中，玩者可以用鍵盤上的右面的1、3、7、9或是方向鍵來控制人物的方向，按下 SPACE BAR 和城內其他人物談話。除了購買武器、防具和藥品之外，在城中還可進行與他國同盟、拉攏在野武將加入、調配轄下兵員數量等事務。而有關內政方面則不用玩者操心，遊戲會根據城內武將的內政和智力自動進行，玩者要做（可以做的？）的只是將內政和智力高的武將調配到有需要的城市而已！當然，為了避免城池被奪，駐留一定的守軍也是必要的。



■以襄平城為例……

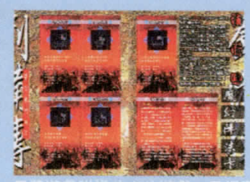
■在洞穴內可以找到特殊物品

戰鬥系統

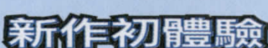
當劉備和敵人接觸、或是轄下武將攻打敵人的時候，便會進入一個RPG式的戰鬥畫面，在這時，雙方各派出五名武將參與戰鬥，如果不足五名武將則會全員參戰。除了一般攻擊之外，還可以使用絕招（只有極少數人可以使用），或是以「單挑／鬥陣」攻擊對手。單挑是武將用的，比的是武力；鬥陣是文官用的，比的是智力；不過兩者都是一種有效的單體特殊攻擊，拒絕的話兵力便會減少，戰勝的話便可一擊打敗一名對手。而當敵人的體力或兵力少於0，便會出現被殺、被俘或失敗的情況，當敵方全部戰敗，戰鬥便結束。

■戰鬥畫面

■陣式對戰鬥有很大影響，特別注意陣式間的相剋會造成以小勝多的局面！



■隨遊戲附送的卡片遊戲，不過要和之前隨「軟體世界」附送的合併才可組成一套





發行商：にくきゅう
遊戲性質：SLG
預定發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95／486DX-100MHz／16MB RAM／5MB HHD
text：ABO

話說某日牧羊人KEN無意中解開了精靈的封印，精靈為報答他，便告訴他被幽禁的公主下落。KEN如言從壞人手上將公主救出，淘氣公主似乎對牧羊人一見鍾情，有心立他為駙馬，但礙於本來她已有兩位候補人選，國王便開出條件：封KEN為領主，要是他五年後的封地比其他兩位候補更繁盛，便答應將駙馬的地位留給KEN…。KEN心想要是一輩子當牧羊人，倒不如當一位為民眾帶來幸福的領主，便欣然接受這個條件。

必殺技解說

護城戰發生時，必殺技將會成為決定勝負的關鍵，快為你的成員發掘新的必殺技吧！



主角
「HEALING」─回復50%兵力
「SONIC BLADE」─全體攻擊
「AIR THRUST」─兩倍攻擊力



安（アン）
「砰碰 HAMMER」─全體攻擊
「去啦！槌槌！」─兩倍攻擊力
「KURUKURU ATTACK」─兩倍攻擊力



史芳妮（シフォーネ）
「FIRE BALL」─全體攻擊
「METEOR DRIVER」─全體兩倍攻擊力
「DEATH CROWN」─低確率敵全滅



DIA
「聲援」─回復50%兵力
「求求您」─我方全員兵力完全回復
「DIA MAX」─兩倍攻擊力



RIRIRU
「大聲公」─全體攻擊
「連續組合」─兩倍攻擊力
「HARISEN三重奏」─三倍攻擊力

ROSE
「愛之醒覺」─我方全員回復50%兵力
「真紅之玫瑰」─全體攻擊
「禁斷之花園」─兩倍攻擊力



椿
「空牙」─全體攻擊
「迅雷」─兩倍攻擊力
「鳳凰天舞」─三倍攻擊力

發動必殺技的條件是習得和足夠的HP：Lv 1要30HP、Lv 2要60HP、 Lv 3要90HP。因為不時會有敵軍侵襲，所以戰鬥要員的HP一定要經常保持在高水平狀態（60HP以上）。



Hyper



紺碧塔組合

遊戲性質：SLG
發售日：發售中
容量：CD-ROM
系統要求：JWIN95
Text by：神之黃昏

精獸召喚大作戰！！

《紺碧塔組合》乃一隻以召喚精獸為中心的美少女戰棋遊戲，遊戲舞台是一個有「翡翠城」之稱的城市，但這並非什麼名勝古蹟，亦非旅遊勝地，而是一個冒險公會林立，聚集了很多為了金錢或名聲的冒險者，專門收集一些委託式工作的城市。而遊戲中的主角就是其中一名為了出人頭地，不惜離開老遠的家鄉，前往這個充滿冒險氣色的城市。





遊戲系統

基本上是一隻與《Farland story》非常相似的2D戰棋遊戲，戰鬥目的主要是消滅敵方，玩者主要指揮七個擁有性格的少女，而主角在戰場上是不能夠移動和攻擊，再加上他一但被擊敗即當全滅，所以在全力擊退敵人之餘，亦要小心後防空虛，但有一些任務的條件會有所不同，例如擊退敵方頭目和防守十個回合等等。遊戲目的是完成公會所委託的工作，而這些工作則分為S,A,B,C四個等級，E是最低級S則是最高，當然級數代表了敵人強弱和任務的難易度，全遊戲共有十三個任務，四個C級，四個B級，三個A級，兩個S級。



戰鬥說明



戰鬥時以回合形式進行，我方攻擊敵人時會有一段占三份一大畫面，約二秒長的戰鬥畫面，加上有聲優配音，而各個角色都擁有自己獨特的必殺技，玩者在戰場上須要利用角色不同的特性，配合不同用途的必殺技（必殺技並非只有攻擊之用），方能在戰場上取得勝利，而角色在戰鬥中所擊倒的敵人數量，並不會影響能力值和等級的升跌，因為《紺碧塔組合》採用了自由分配能力值的升級系統，在每場戰鬥結束之後，玩者可以分配一定數量的能力值給各個角色，該數量會視乎任務的等級而有所增減，分配時亦要注意隊伍全員的能力值是否平均，但在戰鬥中被擊倒的同伴就不能分配。

精裝電腦狗仔隊

行動：PC 仁魂 改

經典遊戲再現

繼《Ultimate RPG Archives》及《Forgotten Realms Archives》之後，Interplay又再推出另一經典集，這便是《Ultimate Strategy Archives》，單看名稱，就知道收錄值得一玩再玩的電腦戰略遊戲啦！而今次共有八隻遊戲，分別是MicroProse的《Sid Meier's Civilization》、《Sid Meier's Railroad Tycoon Deluxe》、《X-COM: UFO Defense》、New World 的《Heroes of Might & Magic》、Sir-Tech 的《Jagged Alliance: Deadly Games》、SSI 的《Dark Colony》，以及自家的《M.A.X. Mechanized Assault & Exploration》和《Conquest of the New World Deluxe》，這經典集已經在美國推出。

失敗並非死亡

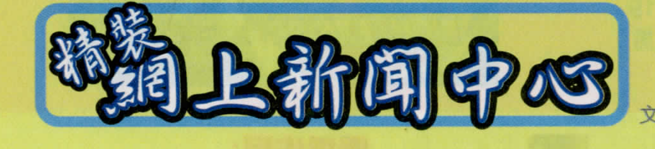
無可否認，3DO遊戲機本身完全失敗，不過並不代表其公司就已經死亡。面對主機出現問題，The 3DO Company便轉換目標，發展遊戲開發的事務，而且看來十分成功，最近的資料顯示，The 3DO Company經已躍升為全美第四大遊戲廠商，雖然今年只推出了三隻遊戲，包括《Army Man》、《Might and Magic VI: The Mandate of Heaven》及《High Heat Ball》，據公司主席兼CEO，也是 Electronic Arts 創辦人 Trip Hawkins 表示，這正好證明他們堅持製作高質素遊戲的方針並沒有錯誤，而且相信日後都繼續這樣成功。

由你製作死亡女仕

最近，美國十大漫畫公司之一 Chaos! Comics 與 id Software、Activision 和 3Dfx Interactive，將會聯合舉行比賽，就是給大家製作立體版Chaos! Comics的漫畫人物，並且可以在《Quake II》使用，比賽會在今年十月開始，直至十二月三十一日為止，獎項至少有「Best Overall Model」、「Best Lady Death」、「Best Evil Ernie」，得獎名單預計於明年一月十五日公布，獎品當然不會缺少電腦、軟件、Chaos!產品啦！有興趣的你們，可以到Chaos! Comics 的官方網頁看一看，網址是 www.chaoscomics.com，看一看，應該沒有問題的。

重溫戰艦的精采

截稿前當日，Blizzard 宣布今年內將推出《Warcraft II Platinum Edition》，這個白金版本除了有原版遊戲和<Beyond the Dark Portal>附加碟之外，更會有兩個與眾不同的戰役和任務編輯器，而且把遊戲修改為對應Windows 95，其中最大的賣點是，白金版本容許大家在Battle.net進行對戰，看來不久又會掀起另一風雲。



文：路人

Internet Explorer是盜用的名字？！

Internet Explorer是什麼相信就不用多介紹，但你又知否 Internet Explorer曾是另一家公司的商標，風波亦因此而起。

Microsoft 的 Internet Explorer於 1995 年推出，並且深受用家歡迎。但其實早在 1994 年，當 IE 仍未面世之時，一家名為 SyNey 的公司（今已破產）已向美國聯邦政府註冊了 Internet Explorer這個名字。而 Microsoft 則在 95 年採用了 Internet Explorer來命名旗下的 Browser 軟件。

雖然 SyNey 早已破產，但眼見微軟盜用了他們的名字，兼且賺個盤滿缽滿，於是於今年入稟聯邦法庭，控告微軟侵犯了 Internet Explorer 名字的使用權，希望乘機敲微軟一筆！而微軟方面亦眼見理虧，曾經向 SyNey 提出以 7 萬 5 千美元作為庭外和解的補償。但 SyNey 有心大賺一筆，又怎會被區區的 7 萬多美元「收買」，一場官司，看來是無可避免。

而微軟亦向外界否認他們盜用 SyNey 的註冊商標，微軟指 Internet Explorer是一個極為普遍的字眼，而且帶有敘述性，所以即使用了也不算違法。最後，微軟可能發覺打這場官司的勝算不大吧，還是用錢與SyNey 在庭外和解。結果微軟花了五百萬美金！

遲來的「千年蟲」網頁（http://www.year2000.gov.hk）

政府一向不太重視「千年蟲」的問題，但在距離「千年蟲」發作只剩一年半的現在，由特區政府製作的官方網頁終於出現。資訊科技及廣播局發言人表示：「網站提供處理公元二〇〇〇年問題的最佳做法和指引，以及尋求協助的途徑，亦會連接上其他有關的網站。」

「千年蟲」有可能在全球造成一場損失達六千億美元的大災難。「千年蟲」其實是一個隱蔽的簡單的電腦程序問題，電腦晶片中設計的時間程序只能識別一九零零年至一九九九年之間的資訊，當世紀之交到來之際，就可能造成大混亂。

「千年蟲」問題牽連甚廣，發言人表示，若不解決此問題，後果可能十分嚴重。

GAME 畫廊



佳作獎:

姓名: 安迪斯
年齡: 16
性別: 女

教主有話說:

很久也沒有登過安迪斯的作品了，噢，看來她可是一位很喜歡SQUARE遊戲的人來，大部份作品都是以這廠旗下作品為題材。今次的上色技巧明顯地是在我之前所看到的之上。女主角的面郭及頭髮的層次感非常分明，眼神及動作也掌握得到。唔，不過不知是否先入為主，我覺得幅畫的上色技巧有點野材哲也的味道~~。另外，女主角就真是花了很大心機了，不過若果背景放更多心機就更好。



優秀作品:

姓名: X MAN
年齡: 15
性別: 男

教主有話說:

WELL，又是上期那個由北京來、口氣極大的X MAN之作品。本來這幅跟上一幅阿金是是一拼寄來的，但我沒有理由一期刊登兩幅同一個人的作品吧。

說回畫面本身，我比較喜歡上期的阿金。這幅嘛，構圖及上色好像亂了點，而且可能我比較蠢，不大明白這幅畫想帶出的信息。WELL，聰明的讀者，若果你知道的話，不妨來信賜教。

優秀作品:

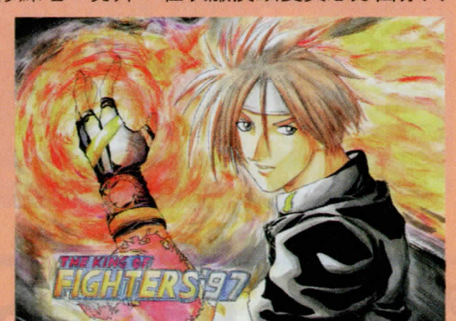
姓名: 黃秋燕
年齡: 16
性別: 女

教主有話說:

噢，又是我們的忠實教友黃秋燕呀~~!！上次我的「估計錯誤」，真是不好意思~~。說回這幅畫，一眼望上去就覺得「很多線條」哩，但這亦可見繪畫者的心機，而且以同色調來繪一幅畫，有這水準已十分不錯。不過，有時又會覺得線條過於雜亂，可會看得蠻吃力。

教主有話說:

WELL，這位鬼火哥哥也是時常寄東西來的。唔，這是一幅玩火的草薙京啦。但，畫火的技術還不是太理想，火好像不是這樣子的啊，還是多多修練吧。另外，在衣服及頭髮質感方面亦太過粗枝大葉。不過，這幅畫還能帶出草薙那股氣勢。



優秀作品:

姓名: 鬼火
年齡: 19
性別: 男



優秀作品:

姓名: PANG RA MAN
年齡: 17
性別: 女

教主有話說:

哈哈，很久也沒有登過這些四格漫畫了，(喂，這個好像是六格漫畫來的~~)角色的造形也蠻得意有趣，尤是八神那雙靚靚眼睛~~。不過這些四格要有一個抵死的故事才夠好玩~~。至於這個故事嘛，好像有點亂來~。WELL，不妨看多些日本的KOF四格來增加靈感。

優秀作品:

姓名: CAIN
年齡: 17
性別: 女

教主有話說:

一幅畫面清新的圖畫，兩個女孩子也畫得蠻可愛，散發出一種閒情逸緻的感覺。但，上色的技巧還是略為幼嫩。唔，尤是那個卓面，既然佔畫面這麼多的位置，那不能那麼馬虎的啊。

GAME畫廊參加辦法:

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

無責任讀者擂台

SNK狂信者之自白

初次認識SNK遊戲的感想，我認識SNK的遊戲就像一個奇跡般出現在我眼前。

記得在去年，我去一間新開，也是本地第一間有得買SATURN、PlayStation...各種家庭機的店舖－“小？星”。(教主按：不要賣廣告！！)但當時，我對電子遊戲並沒有甚麼興趣，我去那裡的目的，只是為了買了一本漫周刊。不知甚麼時候，我發覺每次去那裡，他們都是玩同一隻格鬥遊戲，這而個遊戲給我的感覺很特別。但因為我不會玩格鬥遊戲，所以不敢去理會……

直到三個星期後，我又去“小？星”，和平時一樣去買周刊，但是奇券就在這一刻開始。因為周刊還沒到，於是我便在一邊等、等……。店舖的哥哥見我呆呆地，便叫我玩那個格鬥遊戲。在陌生人面前我是一個很膽小的人，我説不用，但哥哥繼續叫我玩，還幫我選了幾個女孩，把手制拿給我，我只好勉強地拿過手制，等待著遊戲開始。突然，聽到一首動聽的歌曲，然後，一位身穿水手校服的少女搖身一變，穿上一套紅色的戰鬥服，雖然她很可愛，但我連一招都不會發，所以很擔心。

但哥哥很好人，他詳細地教我，每個我喜歡的人物的每一招，還教我很多秘技……也許因為是“緣”，(教主按：WELL，現在泡妞嗎~~)我很快便上手。之後，我不知為何，無論有事，無事都走去“小？星”。原因？我也不知道，到底是甚麼？...是“喜歡”吧！沒錯！是“喜歡”！！因為我喜歡上這個熱門遊戲了！後來得知它的名字－《拳皇96》，而制造商、制造商是：“SNK”！這兩個名字便深深地刻在我心上，於是便沉醉於SNK製造的《拳皇》系列中，到處尋找一切關於《拳皇》系列的資料……。而在我口中，只有一句：“《拳皇》真好、SNK真好！”真的很感激SNK公司呢！因為它為我帶來了奇券和很多美好的回憶!

接著，一些更美好的事情便一浪接一浪地向我扑過來：《月華之劍士》、《餓狼傳説R.B.2》、《拳皇97》……

其實，我喜歡《拳皇》系列，不單喜歡它的遊戲模式好，還喜歡那些由SNK公司的工作人員，用盡腦汁設計出來的遊戲人物。我真的很佩服SNK公司呢！他們制造的每一個遊戲，都讓我贊不絕口。故此我最喜歡的遊戲，仍然是《拳皇》系列。因為它的“味道”很吸引人，而每年給我們的感覺都不同，各有各的特別之處。對於我來説《拳皇》系列是一個可以玩幾個世紀的遊戲！(有冇咁長壽命先？)

比起前三作，我比較偏愛《拳皇97》，因為這一新作中，我深深愛上了一位新人物，他便是《97 NEW FACE TEAM》中的CHRIS！SNK為我們獻出的，實在太多了！我幾乎甚麼都沒有為SNK公司做過任何事。(教主按：你買原庄遊戲已給SNK一定利潤啦)當然我也沒有這個能力，但我真的很想為SNK的遊戲設計人物呢！我常常設計一些遊戲人物，真的很想給SNK公司參考呢！而我自己設計的人物中最喜歡的是《拳皇97》中CHRIS的女朋友SAFIER(薩菲爾)，我想大家都見過我上次寄去的SAFIER的設定吧！如果真的能讓SNK公司的工作人員知道我常為他們努力設計遊戲人物就好啦！哎～(又在想入非非...)我知道是沒有這樣的可能，但我仍然會努，希望有朝一日，我能為SNK公司效力！我會好好加油的！

我初次認識《拳皇》系列時，並不了解這個遊戲。但覺得它很特別，因為它突破了傳統格鬥遊戲的單對單或二對二的對戰模式。而且招式多元化，人物有時代感，配音優秀，音樂更佳，背景處理也很有心機，實在有講都講不完的優點。後來，通過《遊戲誌》和其它電子遊戲書刊，我對《拳皇》有了深入的了解：可以哼出每一隊隊伍的歌曲，講出每一位人物的出招對白，開場後背出他(她)們的招式名稱，還有每人的個人資料，我都瞭如指掌。每當聽到與《拳皇》音樂相似的，看到《拳皇》人物服飾差不多的，我都會有強烈的反應。

還有，在《拳皇97》剛出街時，我同一班“機友”，跑到機前“霸”住架《97》機來玩，慕求用所有隊伍都“爆機”，等到《遊戲誌》刊出有特別“爆機”畫面，又去“霸”《97》機，當我們將《97》的所有隊伍和特別隊伍都打爆後，我們高興到又跳又叫，我還請幫我手“爆機”的朋友吃雪糕哩！

總之，一切關《拳皇》的事情，我都會不惜一切去了解。而我今年的願望，就是快點見到《拳皇98》出街。其實，我一直很希望《拳皇》系列，可以一直出，《99》、《00》、《01》、《02》……然後又到回《97》(2097年)，或者到那時，許多人都已不喜歡《拳皇》系列了，但起碼，還有我，我一定會永永遠遠記位它的！(教主按：一個喜歡打機的百歲老頭？)直到我離開人世的前一秒，我的心都仍想著《拳皇》系列。由我認識SNK的《拳皇》的第一天起，便決定了，為《拳皇》瘋狂一生的目標。在所有遊戲製造商，製造的所有遊戲中，我最喜歡SNK公司製造的《拳皇》系列。現在這樣，永遠都是這樣！

最後向SNK公司説一句：多謝！！

此致：
祝：SNK公司製造更多受歡的遊戲，
希望：SNK公司繼續出《拳皇》系列！
我們絕對支持你們！最敬佩SNK公司
最喜歡《拳皇》系列
最愛CHRIS和利尼的

B.C.S丹上
98.6.9.

教主有話説：

WELL，一個喜歡SNK已去到一個歇斯底里地步的教徒，從字裡行間已感到那股壓迫感~~。不知有一天若這傢伙能去SNK在大阪的總部瞧瞧，可能興奮得當場暈低也説不定~~。



N64的下場會是怎樣?

WELL,一個蠻有審判性的TITLE。不過,這邊廂,SEGA又說甚麼推出新主機DREAMCAST,那邊廂的PlayStation的大勢還未退。那麼我們的前家庭遊戲機大佬任天堂,它那部N64又會怎樣?以下就有我的一個個人推測,就算你不是一個N64機主也好,也不妨瞧瞧吧。

唔,其實N64的市場,明顯地已劃分為日本本土及歐美市場,而且這兩個市場的業績也有很極端的分野。所以,N64在這兩個市場中也應以不同的策略應付之。

先說說在及歐美市場的,N64在這裡的業績絕對不差,而且更可說是它跟PlayStation把這個家庭遊戲市場瓜分了。(好像在今年年初開始,美國的玩具反斗城已停止售賣SATURN及其遊戲……)所以,在DREAMCAST還未在歐美市場站穩陣腳前,N64的情況還是蠻樂觀的。只要開發商多多出產那些適合外國人口味的遊戲就是了。

不過說到日本本土的情況嘛,雖說它會在一、兩個月之後再次降價,但我相信對N64的銷售沒有太大刺激。反而大家都會看著它那部64 DD來決定會不會買機。但是我覺得64 DD已來到一個非常曖昧的情況。任天堂那壞習慣——把硬件的發售日一推再推,早已令機迷對這周邊機器之信心大減。而且又把一些原本已64 DD為平台的遊戲,改變為以N64為平台推出。WELL,那麼64 DD憑甚麼還要玩者去期待?既然原本以64 DD為平台的遊戲,原來用N64也可以玩到的,那我們為甚麼還要花錢去買部64 DD?而且最大的問題是連它何時推出也不知~~,大家不向DREAMCAST處望才怪。WELL,會不會像3DO那部D2胎死腹中呢?這種感覺,在我的心中,越來越強烈了~~。

明顯地現在於日本國內,GAME BOY的業績比N64還好,雖然我就覺得有點點「鹹魚翻生」,但再根據「TAMAGOCHI」等手提機的現象,不難發現迷你手提機還有極大的潛力。所以,任天堂即將發售的COLOR GAME BOY,可說是一件可推動兩種媒介——手提機及家用機發展之產品。一方面可以「跟潮流」的令N64都有它的PDA,二來又可把迷你手提機市場再度廣大,一石二鳥。不過,我不認為這個部COLOR GAME BOY可對N64的銷售有很大的幫助。(你也不會因COLOR GAME BOY可對應N64,而把一部N64買回家吧~~)

唔,就以上面所講及的東西,我就覺得N64的業務,還是集中在歐美市場吧。至於日本方面的,任天堂集中在手提機方面發展就大有可為。至於N64,64 DD這些大投資還是可免則免。還是讓N64細水長流,再用多些資源的比心機的去研制下一部主機,再跟SONY及SEGA一較高下。(小健健)

死硬!相信這是大多數玩家的心聲吧。坦白說,積奇是一個沒有N64的傢伙,現在談到這個問題,心裡不期然在想:為甚麼到現在還不買它呢?是錢不夠?還是因為家裡已有數部遊戲機而容不下它呢?唔,想了又想之下終於得到結論了,那便是因為想玩的遊戲玩不到之故。其實N64到現時為止所推出的遊戲也是大多以著重3D的表現為主,無可否認這的確是可以吸引到不少人,可是單是這樣足夠嗎?難道這樣才可以稱得上是次世代?的確它在3D機能的表現上有十分高的水準,遊戲著重這方面亦無可厚非,可是相信有不少人也喜歡像《WONDER PROJECT J 2》等類型的遊戲吧!

以現時的趨勢來說,格鬥遊戲與RPG會是遊戲的主流,PlayStation與SATURN所推出的這類型遊戲已是多不勝數。可是說到N64,這兩類型的遊戲便可說得出有多少個。並不是說它因為缺少了這兩類型遊戲而落後於人,只是說,為甚麼不多出一兩隻這類型的遊戲而吸引更多人呢?加上2D遊戲更是少之又少,對於某些遊戲迷來說更是望而卻步。

雖然N64的遊戲種類不多,但有不少也是為人津津樂道的。記得初期推出瑪利奧時,Fans們看見瑪利奧的世界變得完全立體化,加上名牌效應的影響之下,其受歡迎的程度到現在還是不變。(於遊戲榜內時常也是保持在5名之內啊!)

可能是產量較少的關係,它所推出的遊戲大多也是較受好評的,比如《孖寶賽車》、《STAR WARS》、《伍右衛門》等、這些遊戲確是不乏捧場客。加上它有不少遊戲也可供4人同時遊玩,好像《007》、《實況足球》等,雖然不是甚麼新玩意,但比起PlayStation與SATURN,這種4人同遊的遊戲確是較多,亦可以說這是它的優點。

其實現在談論它的死活好像有點兒言之尚早,單是看其接下來推出的遊戲如《惡魔城》、《薩爾達》和《火炎之紋章》等,雖然是續篇遊戲,但對於非N64持有人的一群人來說也有著一定吸引力。(當然積奇也是其中之一啊!)不過話時話,N64DD的推出確又是令人十分擔心,先不要說遊戲了,單是推出與否已是一個重要因素。另一方面,未來N64的降價亦會直接影響其銷量,面對DREAMCAST這個勁敵的出現,加上PlaYStation到現在還是限受歡迎,種種因素之下,N64的存亡便要看其本身各方面的做化了。(積奇)



1 級猛料 隱藏必殺技一覽

遊戲：REALBOUT 餓狼傳說 SPECIAL~DOMINATED MIND
機種：PlayStation

要得到每一個角色的隱藏技，便要使用所有角色打倒 GEESE，並且要完成遊戲，這樣便可以令隱藏技出現了，而各角色的隱藏技如下表：

角色	技名	指令
TERRY	HIGH ANGLE GEYSER（潛）	↓↙←↓↙←+□
ANDY	昇龍裂破彈（潛）	↓↙←↓↙←+□
JOE	爆裂 HURRICANE（必）	←↙↓↘→+□
	爆裂 HURRICANE TIGER 踵（潛）	↓↙←↓↙←+□
不知火舞	亂花蝶扇（必）	↓↙←+□×4
GEESE	阿修羅疾風拳（潛）	↓↘→↓↘→+□
HON-FU	頭突（必）	←→+□
BLUE MARY	MARY SPLASH ROSE（超）	→←↙↓↘→+○□
BASH	GUTS DUNK（潛）	↓↘→↓↘→+□
崇秀	帝王龍雙拳（潛）	↓↙←↓↙←+□
崇雷	帝王逆鱗拳（潛）	接近對手時↓↙←↓↙←+□
BILLY	紅蓮殺棍・改（潛）	↓↙←↓↙←+□
CHAN	大往生（超）	↓↙←↓↙←+○□
TUNG	昇天旋風掌（潛）	↓↙←↓↙←+□
LAWRENCE	BLOODY ACCELERATOR α（必）	↓↙←+→×
	BLOODY ACCELERATOR β（必）	↓↙←+○
KURASER	UNLIMITED DESIRE（潛）	→↘↓↙←→+×、×、×、×、○、○、○、□、□、□
	UNLIMITED DESIRE 2（潛）	→↘↓↙←→+×、×、×、×、○、○、○、□、□、←↓↙□
ALFRED	HEXA DRIVER（潛）	空中↓↘→↓↘→+□

■亂花蝶扇

■阿修羅疾風拳

註：藍色的是可以對應 FINAL IMPACT 技的；綠色的是 FINAL IMPACT 技；潛：潛在能力／必：必殺技／超：超必殺技



玩者只要在 TEAM EDIT 中的 NAME EDIT 內，輸入以下的名字便會有不同的特殊效果：

效果	使用隊名	輸入名字
THREATER MODE	ZONE 3-AFC 之日本	NORIE，玩者要在遊戲的 ROUND 選擇畫面中同時按 Z+ 左 C+ ↑
可以由 ROUND 2 開始遊戲	ZONE3-AFC 之日本	YUJI
使球員消失	英格蘭的 SHEFFIELD W	WAYNE
使球員變成半透明	ZONE 4-UEFA 的 SLOVAKIA	LASKO
WIREFLAME	ZONE 5-CONCACAF 的 CANADA	MARC
技術球員	USA 的 VANCOVER	KERRY
無限 PARAMETER	USA 的 VANCOVER	DAVE



選關和進入隱藏商店

遊戲：LANGRISSER V
機種：SEGASATURN

提供者：黃家誠



玩者只要在讀取進度的畫面中順序輸入A、↑、R、Z、↓、Z及C，在畫面的中央便會出現了一個視窗，之後玩者便可以選擇之前所玩過的關數，連隱藏關也可以，這樣玩者便可以收集一些還未取得的道具了。而要進入隱藏商店的話，玩者便要在商店購入的那一項中，順序輸入R、↓、L、Y、X和B，便可以進入隱藏商店了，而內裏有一些貴價的強力道具。



■就連遊戲中的隱藏關數也可以進入啊！



■隱藏商店中的物件不是人人都買得起的 ......



整容手術

遊戲：實況AMERICIAN BASEBALL
機種：PlayStation

在遊戲的標題畫面中順序輸入〇、×、△、□、SELECT、↑、L1、L2、R1和R2，然後進入遊戲的任何一個模式，這樣在比賽中出現的球員的頭部都會變得很大；而如果玩輸入〇、×、△、□、SELECT、↓、L1、L2、R1和R2的話，球員的頭部便會變得又細又長。



■一個怪模怪樣的球員你要不要？



出現隱藏車和賽道

遊戲：BATTLEROUND USA
機種：PlayStation

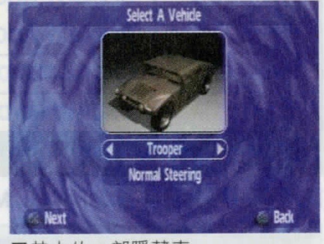


如果玩者想進入遊戲的隱藏賽道「SUNKEN CITY」，便要在遊戲的標題畫面順序輸入×、↑、△、↓、R1和L1，而順序按←、△、R1、〇、L1和↓便會出現「MIRROR COURSE」，這樣遊戲中的賽道的左右便會反轉了。

至於要令隱藏車出現的方法便是要在標題畫面中順序輸入←、→、×、〇和□，在成功輸入後是會出現相對的音效，這樣便會多了4部車使用，如玩者在標題畫面中順序輸入L1、R1、L1、□、R1和↑的話，便可以使用剩下來的4部車輛了。



■ SUNKEN CITY



■其中的一部隱藏車

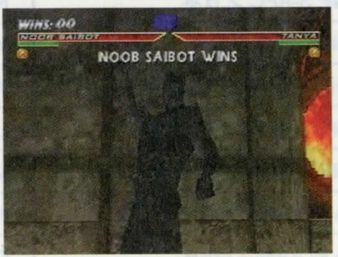


隱藏OPTION及隱藏人物

遊戲：MORTAL KOMBAT
機種：N64

CHEATS
ENDINGS OFF
FATALITIES I OFF
FATALITIES II OFF
LEVEL FATALITIES OFF
EXIT

玩者首先要在OPTION中的CONTINUE那一項，按着Z和下C，之後便會有一聲音效，玩者不要放手，等多一會便會自動進入了隱藏OPTION。而完成了之前的秘技之後，玩者如要選用隱藏人物，便要在遊戲的選人畫面的HIDDEN那位置，按着Z和下C然後把游標移到REIKO處，直到開始遊戲，這樣便可以使用NOOB SAIBOT；至於要使用GORO，便要按着Z和下C將游標移到SHINNOK處。



■ NOOD SAIBOT

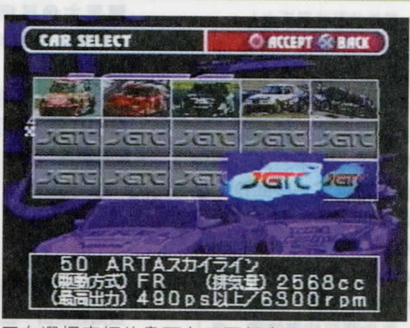


■ GORO

2級勁料 隱藏車兩架

遊戲：JGTC~ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP
機種：PlayStation

玩者首先是要接上2P的手掣，在遊戲的OPENING時，1P按着L1和R2，而按緊2P手掣的SELECT及START直到遊戲的標題畫面，1P便按SELECT、△和L1而同時2P便要按SELECT及START，在成功輸入後是會有，這樣便可以使用這兩部隱藏車了，不過這秘技不適用於CHAMPIONSHIP中。




■在選擇車輛的畫面多了兩部車了



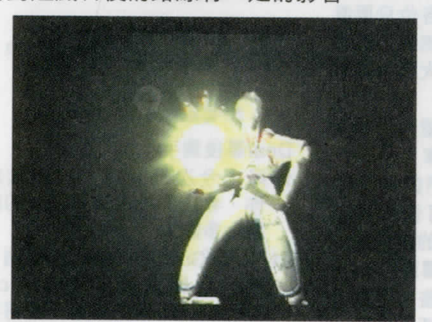
■隱藏車之一

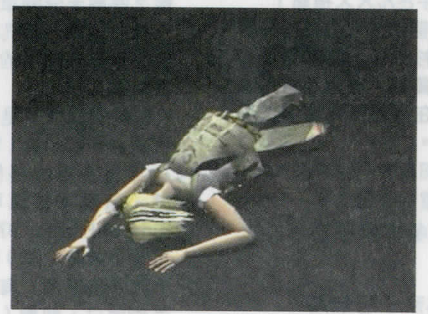
2級勁料 第五個同伴

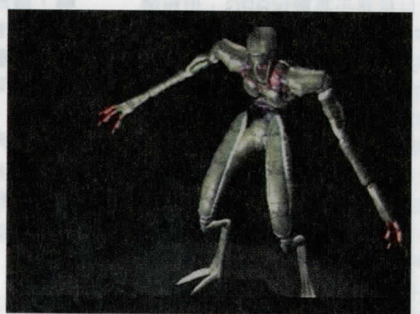
遊戲：DARK MESSIAH
機種：PlayStation

提供者：梁永君

要使用這一個秘技，必先要有很大的決心，因為要付出很大的代價。首先玩者要在第五章之前，令到所有同伴死亡（有點人性的也不會這樣做），然後在第五章的時候，玩者會看到兩隻融合體在戰鬥，在戰鬥後勝出了的那一隻便會加入成為同伴。如果玩者在第五章還沒有將所有同伴犧牲，這樣玩者便可以在融合體戰鬥的時候，把在第四章新加入的同伴露妮（ルネ）當作祭品，令她被融合體殺掉（真的是新嚟新豬肉）。在融合體加入了之後，它會協助玩者將所遇到的融合體趕走，只要按□便可以了，而它的加入會對遊戲日後的路線有一定的影響。




■真的是難為妳了，對不起啊


■這便是你的新拍擋了

3級好料 送你20萬

遊戲：MASTER OF MONSTER~THE ANOTHER WORLD OF THE MASTER OF MONSTER
機種：PlayStation

要使用這個秘技必先要令被人認為沒有用的「SOUND MODE」，而「SOUND MODE」的出現方法便是在遊戲的標題畫面中按「L2」16次，當「SOUND MODE」出現了便可以在「B-2或B-3」其中一首播放的時間中按「R2」16次便可以在遊戲一開始的時候擁有20萬的資金了！



■出現了SOUND MODE之後，在播放中按「R2」16次



■嘩！發達啦



村田深雪叫乜名？

Dear 黑手：
小女子有些打機的難題，想請教一下。
(1)我買了一隻正版GRANDIA，為何新碟會多次死機？(其他GAME也不怕！！)
(2)GRANDIA(Digital Museum)之中，如何使用以前的SAVE？
(3)以前我不喜歡玩RPG，但玩過PARASITE EVE之後，覺得只以主角為作戰及控制的中心人物的RPG很好玩，請問可不可以再介紹多些這類GAME給我呢？(PS及SS)
(4)請問BIO HAZARD 2幾時在SS上推出？
(5)請問FRIEND'S(青春的光輝)中的村田深雪的片假名／平假名應如何寫法？而這些假名要寫在姓名的一則嗎？
(6)LUNAR 2及BLACK MATRIX，妳們會推出攻略嗎？
(7)美少女戰士及我的愛神，有否在PS／SS上推出GAMES？
祝：黑手身體健康！！謝謝！！

澳門讀者：
Nako Chan
01/07/98

Nako Chan：
(1)這可能是這碟出了問題。
(2)是不可以的，但是完成Digital Museum之後，會有一些特別的SAVE，玩者可以利用這一些SAVE玩GRANDIA。
(3)類似的遊戲會有即將推出的STAR OCEAN。
(4)BIO HAZARD 2的發售日期還沒有公佈。
(5)むらだ・みゆき（MURADA MIYUKI）。
(6)LUNAR 2的攻略已在今期刊出，而BLACK MATRIX將會有可能。
(7)PS推出過的是《SAILORMOON SUPERS真‧主角爭奪戰》，而SS的是《SAILORMOON SUPERS VARIOUS EMOTION》。

十分坦白的妳

可愛，有型，英俊的幕後黑手さん：
你好嗎！雖然小女子第一次來信，但聽我的Best friend說那裡有一個開郎（朗）的先生，無論何時何地，也同我解答一切問題，那先生就是妳了，黑手さん，希望好會為我解答以下一些問題，小女子一定給無限的多謝，希望可以刊登在第78期啦！
(1)在這本GAME PLAYERS裡面的「サクラの戰2」攻略一族裡面，第十三話，為你響起的汽笛裡，各人的信，右面的相，在GAME的什麼地方可以看到呢！
(2)在「サクラの戰，及サクラの戰2」；裡面賣相店中的相片，在香港有沒有得買呢！
(3)請問「サクラの戰2」有沒有金手指密碼！如果有可否寄給小女子呢！(內有回郵信封，不寄也不可以。)
(4)請問黑手さん認為光武和天武誰比較強，在「サクラの戰2」裡面。
(5)黑手さん，小女在「サクラの戰2」裡，過不了第十二話的新皇大老，就算看攻略也不明白啊，請黑手さん大人指點！
(6)小女子想買「サクラの戰2」桐島完奈的著衫公仔，但係我唔知在那裡可買到，請黑手さん大人指點，在那裡可買到，在最短時間內。
PS：祝不要成日做嘢，也要多多休息。
小女子好希望你回信！！

桐島寒冬本奈子ちゃん上

桐島寒冬本奈子ちゃん：
(1)這一些相是在遊戲的ENDING的最後便會出現，只要妳耐心等候便可。
(2)這當然是沒有的啊！
(3)黑手是不會做壞規矩的！
(4)光武是比較強的，因為MS也是這樣說
(5)如果用車輪戰來對付它會最有效。
(6)現在於各大百貨公司都有得賣。

懷舊潮

幕後黑手：
本人已是第四次寫信，之前沒有一封能回答，希望你今次能能解答我的疑難。
(1)我在貴刊的尊賣店中訂閱98年版年鑑，但現在我仍未得到貴刊的通知。(本刊會於6月中旬通知訂購者，現在已是6月下旬了。)
(2)希望你能回答此條古老的問題，就是超任的《聖劍3》中，要甚麼條件才能第三次變身？
(3)貴刊會否為SS的《惡魔城X～月下之夜想曲》出攻略？(本人十分喜歡此GAME。)
(4)接上題，這GAME的女主角和舊男主角甚樣通過一些通道？(如禮拜堂中有一處，上下都佈滿釘刺)
(5)快將推出的《POCKET FIGHTER》能否不用RAM卡？
祝貴刊銷量節節上升，再創新突破！

SAKURA上

SAKURA：
(1)真的十分對不起，因為一些問題導致延遲推出，但黑手保證各位訂了的讀者一定可以取到年鑑
(2)你只要碰一碰運氣得到？？？？之種，然後在忘卻之島作最後一次的轉職。
(3)這遊戲已在上一期作出基本的攻略。
(4)這兩人是不能夠通過那　的。
(5)是可以不用RAM卡的，但流暢度便會大減。

你知道嘅嘢實在太多……

勇猛又強壯的幕後黑手大人：
為什麼小弟稱呼大人勇猛又強壯呢？答案十分簡單各位只要看一看左上角一個孔無有力勇猛無比身穿柔道服的大漢，定必是黑手兄你。
小弟有幾個疑難，是望大人明察秋毫，作個定套（奪）。
1)小弟極為喜好格鬥與足球遊戲，請問本雜誌可否大揭露King of Fighter 97的連續技，可讓小弟蔽（閉）關自修。
2)小弟才疏學淺，有些名詞還未弄個明白，包抱（括）受身，Guard crush，cancel技，counter attack。
3)在Pocket Fighter遊戲中，又有些名詞不明白其用途和解釋，什麼叫做Mega crush，Counter crush，Guard crush counter？
4)在《Winning eleven 3～World cup Frence 98》中，Select鍵又何用途呢？不知下面那三格是什麼用途呢？
5)在上遊戲中，可否揭露一些特殊的技能，好像笠射、撞牆等技術。
6)這個疑難十分大，小弟最想大人幫解決，在上遊戲中人物的名字竟是日文，小弟不太懂，球員的號數又不是真的，而小弟又想享受換人的快樂，所以懇請大人可不可以在本刊列出球員的英文姓名，好讓小弟E option中改名求求你！
祝各位平安
遊戲誌銷量上升！

小弟上

小弟：
(1)如果想知道這遊戲的連續技，請參閱之前的遊戲研究坊。
(2)受身的意思是在被吹飛的狀態回復為通常狀態，而在《KOF'97》中的DOWN回避便是被對手吹飛後，立即起上，而在這動作中自己是沒有倒地的；Guard crush是防禦狀態被破壞；cancel技便是在第一個攻擊的動作中，再輸入另一個動作的指令；counter attack是要將對手的拳腳攻擊擊潰，造成截擊的效果。
(3)Mega crush是在LEVEL 1以上的情況下按拳、腳和SPECIAL三個掣來作出一個緊急回避，Counter crush的意思跟Mega crush差不多，但是會消耗寶石；Guard crush counter，這主要是用來奪取對手的寶石。
(4)SELECT的用途是控制球員攻擊比例。
(5)遊戲中最基本的技術，不礙乎利用△在禁區外，看到自己的隊友走位便按掣交波，當接應到後便立即按□抽射，但不要按太久，這樣的話會比較容易得到入球。
(6)這個問題嘛，你可以參閱近期的G-PLUS啊！

本人大學畢業，興趣係……

Dear幕後黑手：
你好！今次是我第一次寫信給你，希望你能為我解答我的問題，多謝！
(1)有關《Gran Turismo》的問題，本人已經完成所有Quick Arcade Mode的賽道，並得到所有秘密車廠及賽道，但完成遊戲之後，我發覺Goodies的最下方有一格空格，請問這是什麼？什（怎）樣完成？
(2)另外一條類似的問題，在PS《鐵拳3》裡，同樣完成了所有人物，包括隱藏人物，但在可看到爆機畫面的Theate Mode裡，我發覺有格空格，請問這是什麼人物的爆機畫面？
(3)自從Dreamcast的消息公佈後，本人對此主機甚有興趣，希望能第一時間購入，請問本港現時有什麼地方為客代訂此主機及有關附件(如PDA)，而你們的尊賣店亦會否為客代訂呢？如有，價格會如何厘定？
(4)最後，本人有一個建議，你們能否設立一個類似徵友或者Fan Club的專欄？因為本人很想認識一些同樣喜歡打機的機友，希望你們能考慮一下。

祝Game Players能成為香港No. 1 Game雜誌！

From：忠實讀者 Lawrence

Date：18th June，1998

忠實讀者 Lawrence：

(1)這是一些更新的賽道和車輛，玩者要在GT-HiFi MODE中以最高的難度取得冠軍，這樣便可以令遊戲中的其他隱藏點出現。

(2)暫時還沒有收到有關這方面的消息。

(3)王氏港建便是Dreamcas的代理。

(4)說得好，黑手一向也很喜歡有這一類的活動，黑手會代你反映一下。

欠債還錢！！

幕後黑手兄：

早聞先生學識淵博，現有數條問題請教請教。

1.如果在開機途中(S.S.)把手製拔掉，會否傷害手製或機體？

2.現在買N64是否時候？

3.N64是否有一隻NBA藍球game？那兒會有得賣？尊賣店有沒有？

4.承上題，這隻藍球game黑手認為好不好玩？評多少分？

5.S.S.何時出Bio hazard 2？貴公司又會否替此game出攻略？

6.黑手認為《衞器之後》此game好不好玩？

7.《育成足球2》中，於每年結束後，當我選了那人是隊長時，為什麼電腦會強制我隊的人攻打其他位置？有沒有方法避免？

8.承上題。「地元投資」中項中，狂投資會有什麼影響？

9.貴刊會否補出S.S.版《歡迎來到Pio Carrot》之攻略？因為小弟看不明在70期之介紹流程。

10.題外話。黑手認為今年那隊可取世界盃呢？

11.又係題外話。黑手認為《機械人大戰F完結篇》中的音樂好不好聽？我十分喜歡主角那道。你呢？

12.近幾期的封面十分「正」，請繼續努力！

有勞黑手兄替小弟解答問題了。

祝工作愉快

讀者大耳 hole

謹啟

23-6-98

大耳 hole：

(1)最好盡量避免這情況，因為是會對部機有害的。

(2)N64的價錢現在大約$750，買不買你便自己決定吧。

(3)有，在很多的商店都有得賣。

(4)黑手對籃球GAME的認識不大，這遊戲也可以得到75分吧。

(5)這遊戲的公佈日期還未定，所以要看情況而定。

(6)《衞器之後》是一隻不錯的遊戲，人物的造型不俗。

(7)因為這球員已經適應了該位置，所以不能改變。

(8)地元投資對市鎮的發展有很大的幫助，有多餘資金不妨做。

(9)對不起，相信不會再推出攻略了。

(10)十分可惜這封信出街時，已經踢完，不過黑手是喜歡荷蘭的。

(11)只可以說不錯。

(12)多謝你的讚賞，我們會繼續努力。

邊個放流料！

幕後黑手先生：

上次來信沒籃投，裡多謝！以下幾條問題，希望你能為我解答。

1.《創造職業球會2》是怎樣才可決定主踢罰球和角球的球員？(說明說（書）不見了？)

2.Virtual Striker 2會否移植到SS？(有本書說會，但是我看不見GPM公報。那名字叫Virtual Striker 2～Version 98)

3.世上首個足球RPG能否自己操控球員比賽呢？(得個睇字，太悶了！)

4.SEGA新主機是否在98年年底發售？

5.SD GUNDAM G CETURYS是怎樣怎可在World Mode使用隱藏的機體？(如神高達V2重砲突擊形等機體)

6.Virtual Striker 1聽說有SS版，如果有，多少錢，在那兒還有售？

7.日本出了拳皇98了嗎？(聽有人說已有人玩了)

祝：銷量蒸蒸日上！3周年快樂！

讀者

GUNDAM X上

5月27日

（1）在戰術變更中的「キッカー變更」可以更改主踢的球員

（2）暫時沒有收到消息，而且以SS的機能是做不到這遊戲的效果

（3）這個遊戲是不能夠控制球員比賽的

（4）但願如此吧......

（5）所有的隱藏機都是靠升經驗值來改變，就算有最高的技術也不可以生產

（6）你這一個消息是從那　聽回來的。

（7）不錯，這遊戲在日本已經有得試玩。

PS和SS死得未？

幕後黑手：

本人因經濟風暴的關係，現時在內地工作。七月十日可以返香港幾日。由於時間緊逼，刊登與否并不重要，但希望黑手大人可以盡快回信。無限感激。

1.請問而家市面上有VCD功能的Play Station和Sega Saturn約幾多錢一部？軟件是否都有降價(因經濟唔好，和Dural推出的關係)？

2.PS和SS的壽命大約還有多久？您認為十年以後的電器師傅是否仍然識修PS和SS？

3.一般來講，一部PS和SS的壽命大約有多長？

4.Dural而家是話不會對應SS的遊戲，但以後可會出一種可以對應SS的Dural？

5.看了貴刊第72期(出差時買的)中的長官教你後仍然不明白點樣停止遊戲。如是SS的話，是不是在有一架太空船在飛和有CD指令的畫面之中取出CD？PS又如何？

6.在櫻花大戰第一級當中，第五關的兩把鎖匙要如何取得？(在鬼屋的走廊中的那一把我一直都取唔到，完奈都要被毒死了，失敗)

7.在心跳Drama版中幾時才會輪到館林見晴和美樹原愛？

8.Pia Carrot 2在SS上幾時才會出？

9.以下是本人的一點意見：

常常都有人說PS和SS都有很多渣D Games，但我認為這是各位用戶(包括我)的關係，因為如果有一個好Game，每個人都跑去買反蛋碟；而那一些很渣的Games正版也沒有人買。到最後，D廠見到兩個遊戲的銷量都一樣(都是零)，就會認為兩個遊戲一樣歡迎，而不斷的開發很渣的Games。

可能我講的誇張了點，但我想事實也是差不多的。

我不是說什麼遊戲都要買正版(而家香港經濟不好，邊度有錢啊，大佬！)；也不是說要打擊翻版(因為翻版有如星星之火(滅了又起)，而是希望用戶買了一個好勁的遊戲，都應該買多支持正版來話給廠商知這才是玩家想要多D的遊戲。唔知有多少位讀者是這樣做的？

黑手又認為這個主意如何？

祝在經濟風暴中銷量仍然不受影響。

讀者企鵝經理上

（1）有VCD功能的Play Station是大約$1900，而Sega Saturn的價錢便約$1300。雖然經濟不景，但也不見遊戲軟件有明顯的降價跡象。

（2）PS和SS的壽命有多長？看你怎樣對待它吧，而十年後的電器師傅當然懂啦，因為人只會進步。

（3）一般來說都可以捱上3,4年的。

（4）首先Dural已經改名為「Dreamcast」，而Dreamcast的CD-ROM是跟SATURN的不同，所以要對應以前的遊戲是十分困難的，何況現在沒有一部遊戲機是可以對應以前的遊戲。

（5）即是說按了OPEN掣後，關掉電源才把CD拿出來會比較安全。

（6）請參閱《遊戲誌》。

（7）暫時還沒有收到有關的消息。

（8）據悉會在今年的秋季推出。

（9）其實這問題也不像你想像中的那樣嚴重，不過現在香港反版碟的問題真的十分糟糕，但正如你所說這個現象就如星星之火一般，很難杜絕那一些人，就如早陣子才消聲匿跡的店舖，現在已經死灰復燃了，而這一些問題已經不是在一時之間可以控制到了，我想這問題只好由各生產商來解決，希望那些販賣和製造反版碟的人能夠自覺，否則以後便香港便沒有遊戲買了。

環保大使

TO：幕後黑手：

小弟弟第一次來信，希望您可以解答我啲問題。Thank you very much！

(用紙太簡陋，因支持環保活動，並無輕視之意，敬請原諒。)

1.在「超級機械人大戰F完結篇」中，EVANGELION初號機啲HP當跌到零之後，便會暴走。但係佢(EVA初號機)是不是一定會暴走？(100%？)

2.承上題，即使會暴走，但暴走的次數是不是有限？

3.我很喜歡玩RIVEN(因為畫面幾靚，而且又有「的小小」嘅恐佈感)，唔知黑手點睇呢集GAME呢？好唔好玩呢？隻GAME咁難玩，你們的攻略是否自己「玩」黎的？

4.究竟「Final Fantasy Tactics」嘅英文版出咗呢未？我已等到頸都長埋啦！

5.黑手話「FF7」嘅攻略裡面包含曬所有秘技(您地出那本)，但是我睇嚟睇去到找不到陸行鳥比賽中令CHOCOBO體力回復那個秘技。黑手如何解釋？

6.現在經濟不境，你們尊賣店的生意有沒有受到影響？會不會打算減價？(我很期待)

7.最後一條「唔係問題嘅問題」我本來唔想問，驚得罪你地，但係我都係照問.....

唉，你地寫錯字啲情況愈黎愈嚴重(雖然我也會寫錯字)，單是你們58期～61期附送的「超級機械人大戰F」攻略，我已經捉到7至8個錯字(錯處)。希望你們可以改善。

祝：貴刊銷量一天比一天高

Digital Robot number

1234567890

（1）當初號機的HP當跌到零之後是一定會發生暴走的。

（2）暴走的次數是沒有限的。

（3）這遊戲的畫面真的不錯，而且遊戲的難度也不低的啊！

（4）還沒有這遊戲的消息。

（5）對不起，那攻略是沒有刊登過這秘技的，而要回復CHOCOBO的體力，只要按着L1和R1便可。

（6）有關這一個問題，黑手會代你反映一下。

（7）對不起，我們會日後會盡量做到最好的了。



by HAJIME少尉

電腦戰記

第一世代電腦戰機（VR）

泛指在「月門行動Operation Moon Gate（後簡稱O.M.G.）」發動期間，V.C.00A0年代確認的8種VR。不過除了DNA正式採用的六機種之外，還包括了試驗性質，作先行配備的SRV-14 Fei Yen（replica）和BBB單元試作11號機等兩款沒有被公開的非正式VR（正確來說是「DN社對外公開否認此兩機存在」）。

第一世代VR的骨幹，就是MBV-04 TEMJIN和HBV-05 RAIDEN兩機。TEMJIN是重視機動性的汎用型機，在機體設計初期就已經預定能配合不同戰況和目的作出改良（渣古？！）。而利用它作為骨幹，就發展出戰術偵察用的VIPER SERIES、白兵戰專用的APHARMD等各機。此外，雖然SRV-14 Fei Yen在外觀上、開發系統上和同期其它機種有極大差異，不過其實在設計思想和基本構造等方面，不少皆受到MBV-04 TEMJIN這部名機影響。

另一方面，RAIDEN則是重裝甲、重武裝的火力支援型電腦戰機的代表，擁有極高的載重量和堅固的機體構造令它成為此類機體的「元祖」。RAIDEN本身已是完成度極高的優秀機體，不過因為過於高昂的生產成本而無法大量生產。於是藉著簡化其構造、改用低價物料而發展出廉價量產機SAV-07 BELGDOR；與及根據實戰數據、技術的進步，研製出小型輕量化的強襲用機HBV-10 DORKAS等等各衍生型。

DNA

Dyna-tech & Nova Corporate Army，直屬DN社最高幹部會，以VR為主力配備的武裝集團，比一般企業國家的C.A.（Corporate Army）組織更大，以軍事宣傳、武器販賣和實戰（傭兵）為主要業務。

更正：

電腦戰機應為Virtuaroid，之前曾誤寫為Virtualroid，現特允更正

第一世代 VR 的機體編號

VR的機體編號分為三節，以TEMJIN（G型）為例，便是：

MBV-04-G

第一節——MBV是戰術分類碼（CODE），根據VR的戰術用途作分類，由三個英文字母組成，代表意思見下表：

MBV	Main Battle Virtuaroid	主戰鬥電腦戰機
HBV	Heavy Battle Virtuaroid	重戰鬥電腦戰機
XBV	Experimental Battle Virtuaroid	試作戰鬥電腦戰機
SAV	Support Attack Virtuaroid	支援攻擊電腦戰機
TRV	Tactical Reconnaissance Virtuaroid	戰術偵察電腦戰機
SRV	Special Reconnaissance Virtuaroid	特殊偵察電腦戰機

第二節——04是開發編號

第一世代的VR的設計基本上是以XMU計劃內的13部試作機為準據，而正式採用為基本制式的VR，其機體碼第二節便是當時開發計劃的編號。不過，BBB單元試作11號機編號的第二節雖然是13，但並非XMU計劃的13號機，有關的理由留待介紹XBV-13-t-11 BAL-BAS-BOW時再為大家介紹。而SRV-14是以獨立系統開發的一機，並非以XMU計劃為準據，所以其第二節編號和同世代的各機並沒有直接關連，不過為了劃一起見，最後決定編為第14號機。

開發計劃04號機：TEMJIN
開發計劃05號機：RAIDEN
開發計劃06號機：VIPER（1&2）
開發計劃07號機：BELGDOR
開發計劃09號機：APHARMD
開發計劃10號機：DORKAS

第三節——G則是型號。在長期的開發研究期間，機體的性能、外觀等各部份都會有相當大的變化，例如MBV-04-D在經過多次改裝（提升運動性、出力）之後便成為F型（MBV-04-F）。換句話說，這編號代表了機體的演變。

第一世代電腦戰機開發系統圖

V.C.0084年，在月面遺跡發現•回收並非人類製造的巨大人型構造物
Prototype Virtuaroid BAL-BAS-BOW Unit（BBB單元）
復完作業中止
決定開發Reverse Convert實驗機
MBV-04 TEMJIN
輕量、高機動化
TRV-06 VIPER
改良•強化
TRV-06K VIPER II
強化格鬥能力
MBV-09APHARMD
HBV-05 RAIDEN
廉價火力支援型
SAV-07 BELGDOR
重視汎用性
HBV-10 DORKAS
投入所有現行技術
VR-014 Original Fei Yen（現行方不明）
以殘存記錄複製／仿製
SRV-14 Replica Fei Yen
XBV-13-t11 BAL-BAS-BOW

參巧文獻：
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON REFERENCE SCHEMATIC（© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997）
CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON GRAPHICS PERSPECTIVE（© SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996,1997）
電腦戰機編年史（© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課）
電腦戰機開發秘話（© Dyna-tech & Nova Co., Inc.出版課）

專欄專題

紅白機經典遊戲



製造商：BANDAI
發售日：1988年5月30日
售價：5800 日圓

文：積奇 © SHINSEI 1988

聖鬥士星矢 ～黃金傳說完結篇～

不敗的青銅聖鬥士！！

回想

為什麼一來就說「2代」而不說一呢？當然不是它不夠經典和吸引，只是積奇這個小子當時還未接觸任天堂罷了(不好意思啊！)。說回這個《黃金傳說完結篇》吧，實在對它有特別的情意結，無他，只因它是買機時所「跟」的遊戲之一。這個「2」和1最大的分別便是遊戲完全跟足原著，加上當時《星矢》的玩具和漫畫於香港極其流行，這遊戲的受歡迎程度和差不多同期推出的《足球小將1》可說是不相伯仲！


■完裝盒面。

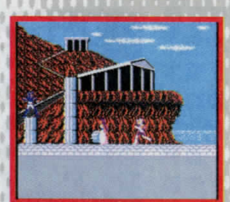


■當時也有攻略的書刊。

有也好玩？

之前說了，除了遊戲內容外，就連人物做型和戰鬥所使用的招式等也是完全忠於原著，對當時不知多少的《星矢》迷來說實在是不可多得，和漫畫一樣整個遊戲分為12關，能成功打倒教皇便可完成遊戲。除了每關進入宮殿前的一段路是動作形式之外，於戰鬥時的閃避系統更是一絕！


■令人懷念的Opening。


■沙織小姐中箭了，大獲！



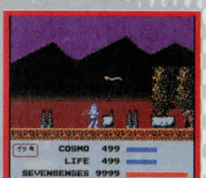
■目標是12宮！

變化多端的動作模式！

遊戲的主菜之一便是2D橫捲軸部份，除了進入宮殿前的一段路之外，於入宮後與黃金聖鬥士戰鬥時亦有機會玩到。驟眼看似差不多的每一版，其實內裡也有著一定變化。如天空的顏色會隨著星矢他們的前進而改變，於後幾關弓箭手的出現等。其中不得不提的，便是於遇上黃金聖鬥士後的2D捲軸迷宮，如雙子宮的異次元、巨蟹宮的冥界等，想也想不到會以2D動作來感受得到。


■天色變暗了，不趕快不行。

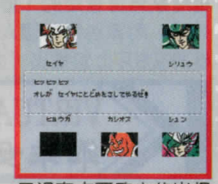

■這個地方可說是2D捲軸部份的最大考驗。


■處女座的六道輪迴。

身歷其境的3D戰鬥！

2D橫捲軸之後便是和黃金聖鬥士們的3D戰鬥了。雖然算不上是完全3D，但做出來的效果卻十分不俗。每位黃金聖鬥士的聖衣也各具特色(也有面孔在對話欄旁邊襯托呢！)，而戰鬥時雙方所使用的招式名稱亦和原作一樣，使人玩起來的代入感更加強。這個3D戰鬥的最大特色，莫過於其閃避系統。以這方式進行戰鬥的遊戲十分多，但和它一樣可以靠玩者的反應、再加上方向掣來閃避的更是無出其右。和漫畫一樣，於最後數個宮的戰鬥，星矢他們會因為和黃金聖鬥士的對話而使用或體會到最後奧義，現在回想起來亦十分感動。


■天馬流星拳！！


■沒有卡西歐士的出場便沒法打低艾奧里亞。

童年回憶

記得當年筆者玩這遊戲時，很多時也是和朋友們一起玩的。怎樣玩？當然是每人選用各自喜愛的角色了！一個用紫龍、一個用冰河、一個用星矢，那時緊張和開心的情境直到現在還清晰記得。


■幾經辛苦終於到終點了。


■起死回生，還得神落。

TEXT: KOTARO

序言

不經不覺，《THE KING OF FIGHTERS》系列的介紹至今期可算已經到達尾聲，所以在下期中，拙者將會為大家介紹河野浩行着手開發的另一個系列作品──《SAMURAI SPIRITS》(侍魂)，探討一下他所開創的劍術對戰格鬥遊戲對於日後同類型的格鬥作品有着甚麼影響。





對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

CROSS OVER、TEAM BATTLE──《THE KING OF FIGHTERS》系列．第四回

《THE KING OF FIGHTERS　7》

雖然《THE KING OF FIGHTERS　6》的變革並未就此成功，可是足以令開發者明白到遊戲真正需要改變的地方，吸收了去年的教訓，參考用家對遊戲的意見調查，令續篇於開發上有着極大的幫助，從而引伸了迎合舊有支持者和表現新系統特色的設定。





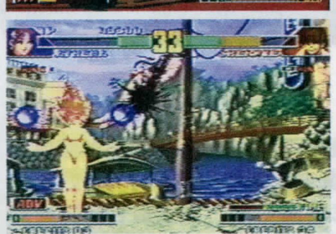
一個角色、兩種模式

在《THE KING OF FIGHTERS　7》中，為了表現《THE KING OF FIGHTERS　6》新系統的獨特性和討好一眾支持《THE KING OF FIGHTERS　4》和《THE KING OF FIGHTERS　5》的玩者，因而設定了兩種操作模式「ADVANCE MODE」和「EXTRA MODE」，讓玩者自由選擇角色的操作。

事實証明，遊戲推出後大受歡迎，作為開發者的着實功不可沒，能令玩者明白系統的特性，是遊戲最成功的地方，而且引入角色相性、簡略指令和技連攜等效果，相對使遊戲性大大增強，令《THE KING OF FIGHTERS》系列確立了新的模式。









■着重兩種模式的平衡度和表現性，將系列人物和系統集一大成之續篇《THE KING OF FIGHTERS 8～DREAM MATCH NEVER ENDS～》

黃金書屋

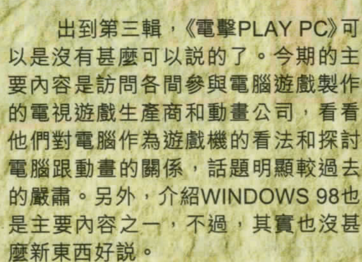
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

文：米奇　鳴謝：TOKYO EXPRESS

櫻大戰2～求你別死去 攻略GUIDE BOOK FOR PROFESSIONAL 地之卷

出版社：ASPECT　價格：1200日圓

一本資料量十足的《櫻大戰2》攻略讀本，一拆開包裝的膠袋，便發現封面竟然是張大貼紙，而翻開書套，裏面的封面也是彩色的！說到插圖這本攻略本實在不多，但資料之多相信是無容置疑的。這本地之卷收錄的攻略是遊戲的第一至七話，內容包括每個人的答案集及對好感度影響的表。天之卷將在8月上旬推出，大家不會錯過吧？



電擊PLAY PC VOL.3 究極遊戲機──PC！

出版社：MEDIAWORKS　價格：950日圓

出到第三輯，《電擊PLAY PC》可以是沒有甚麼可以說的了。今期的主要內容是訪問各間參與電腦遊戲製作的電視遊戲生產商和動畫公司，看看他們對電腦作為遊戲機的看法和探討電腦跟動畫的關係，話題明顯較過去的嚴肅。另外，介紹WINDOWS 98也是主要內容之一，不過，其實也沒甚麼新東西好說。



VIRTUAL HEROINE名鑑 VOL.1 乖乖女編

出版社：雄出版　價格：1238日圓

企圖以女孩子的特性來分類推出多輯的遊戲美少女特刊。可是無論排版和用紙都說不上精美。雖然每位女孩子都有2版篇幅介紹，但是圖片卻不多。書中分多個部分，分別介紹各女孩子的資料、一堆應酬式插圖、COSTUME PLAY、首辦模型、聲優訪問和對書中女孩子的分析。

BEST OF ANIMAGE動畫20年史

出版社：德間書店　價格：1429日圓

《ANIMAGE》是日本現時長壽的動畫雜誌，今年是他們的20周年紀念，德間書店就特地推出了這本特刊，回顧了這20年來動畫的發展，從《ANIMAGE》這20年來的封面和專題回顧動畫潮流的變化。他們又請來多位動畫界知名人士作訪問。此外，書中對《ANIMAGE》這20年來所推出過的「ROMAN ALBUM」特刊系列、文庫、附錄和海報都作了詳盡的介紹。



東京攻略MAP'98

出版社：MEDIAWORKS　價格：1000日圓

提早了推出的機迷動畫迷地圖集，今年改以地區來分類，介紹該區選購動畫、遊戲、模型等發燒精品的好地方，並且在書末附有各店的地圖，對於在日本繁複的街道中找尋商店很有幫助。如果你準備在這個暑假打算到日本「掃貨」的話，記得購備這本地圖旁身啊。

無責任新GAME評壇

總評：

踏入暑假期間的7月，PlayStation一口氣推出了不少新遊戲，其中要留意的有：彩京射擊著名作品《SOL DIVIDE》、以及Square勁作《BRAVE FENCER武藏傳》等等。至於Nintendo 64方面，則有於海外大受歡迎的格鬥遊戲《MORTAL KOBAT 4》。另外，Sega Saturn亦有充滿恐怖氣氛的冒險遊戲《DEEP FEAR》推出。因此，就算世界杯曲終人散，還有一大堆的遊戲等待著你的呢！(Agent X)

LOVE Therapy



PLAYSTATION／SLG／B-Factory／5800日圓

相信大家玩過不少有關戀愛的遊戲，但你又沒有想過可以於PlayStation中預測一下自己的愛情運呢？在《LOVE Therapy》中，玩者可與心儀的人一起玩下相性測驗，看看是不是一對天作之合。至於仍然孤單的你，也可以試試Love Story部份，為將來熟習熟習一下嘛！可惜遊戲中的12位女角雖然秀色可餐，但似乎不適合於這個世代呢？(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：1.5分
故事：2分
操作性：2分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2分

平均分：2.06分

這遊戲又是以創意為賣點，雖然說有新的嘗試是好的，但是這遊戲的生產商對於女角的設計還未到家，老實點說便是「醜」，不過這遊戲的確是有它有趣的地方，它的占卜及心理測驗都製作得很認真，在玩遊戲真的很像在跟女孩子約會，而且可約會的地方又多，以及選項的變化十分多，給人一種親身體會的感覺（如果所有女角都換掉的話）。（格仔）

評分

人物／機械：1.5分
畫面：2分
音樂／音效：1.5分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：--

平均分：1.94分

POITTER'S POINT 2~SODOM之陰謀

PlayStation/ACT/KONAMI/358港元

筆者覺得這遊戲最有新意的地方，就是玩者需要透過贏取比賽後所獲得的獎金，來購買不同的手套，令自己的實力得以增加。另一方面，高遊戲難度就是這遊戲的最大缺點，因為當玩者玩單打時就會發覺有點被圍攻的感覺。筆者覺得這遊戲是一個多人同時一起玩才可領悟當中樂趣的遊戲。（怪傑）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：--
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：--

平均分：2.43分

這遊戲是《Poitter's Point》的續篇，但是仍覺十分有創意，因為只有這一點可以得分，無論是操作和畫面都是十分差勁，在遊戲的時候是十分混亂，而且電腦的「屈蛇戰法」令你可能有興趣一試。不可以說是興趣，這只是好奇心，不過玩者跟朋友對戰時可能會有點樂趣的。（格仔）

評分

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：1分
投入度：0分
原創性：2.3分
難易度：3分
移植度：--

平均分：1.725分

亞魯卡蘭戰記



PlayStation/TAB/PAI/5800日圓

由於這遊戲內的卡片全部都是塔羅牌，所以如果玩者不了解塔羅牌的話，在進行遊戲時便會感到十分困難，幸好這遊戲有一個BEGINNER MODE，可以讓玩者得知這遊戲的玩法。另一方面，筆者覺得這遊戲的對戰時間實在太長了，可能因此而感到沉悶。(怪傑)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：1.5分
移植度：--

平均分：2.25分

遊戲的OPENING畫面可以說是比較有心機的，而故事也不錯，作為一隻桌上遊戲來說已經是一隻不俗的作品，不過當玩者進行長時間的遊戲時，便有可能被遊戲中悶得要死的音樂而心情緊張，如果有朋友在場，玩不妨嘗試多人進行遊戲，是一個不錯的選擇啊！（格仔）

評分

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：1.5分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：--

平均分：2.25分

DRUID~向黑暗之道



PlayStation/AVG/KOEI/6800日圓

這個遊戲早前亦曾經推出過PlayStation版，其實這兩個版本不論玩法和畫面都是一樣的，而筆者覺得這遊戲並沒有太多令玩者感到刺激的地方，可能因為這遊戲是著重於怎樣去解開遊戲世界裏的謎題，所以變成了這樣的遊戲。筆者覺得這遊戲可能會令一些玩者感到沉悶而睡著了。(怪傑)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：3分

平均分：2.16分

光榮一向很少推出這種類型的遊戲，但此遊戲的表現亦令人相當失望，尤其是當中的戰鬥方法，確實簡陋得使人驚訝。此外，畫面亦粗糙不堪，令人難有繼續玩下去的念頭。遊戲雖然標榜3D動作，但只要大家看看畫面中所表現出來的效果，便會發現其它與《Grandia》相距甚遠。除非大家有太多的零用錢，否則還是建議將它忘掉吧！(Agent X)

評分

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.94分

MORTAL KOMBAT 4



NINTENDO 64．PlayStationMIDWAYFIG美版遊戲

要說《MORTAL KOMBAT 4》最特別的地方，可算是拼棄一直採用寫實式的電腦掃描表現，改為以立體多邊表現，令戰鬥上的變化豐富了許多。操作上明顯地比較前數作略為複雜，需要一定的時間去適應，而新導入的系統亦異常不俗，配合寫實式的表現，相對使玩者的投入度大增，就以NINTENDO 64而言是個值得推介的作品。(KOTARO)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：4分

平均分：3.33分

WELL，這隻東方玩者看起上來怪怪鷄鷄、西方玩者玩得津津有味的格鬥遊戲，這麼快就推出到第4集。唔，今次是已多邊型顯示，不過看起來好像沒有用到MOTION CAPTURE似的，人物動作硬生生的，招式又古怪，真是不大習慣。不過若除開「動作」這元素來說，遊戲中的多邊形表現還是OK的。唔，我相信這遊戲較適合已玩過上數集的玩者，若果像我般要「半途出家」的話，由於腦內一切格鬥系統已被CAPCOM派及SNK派所佔據，要再調校的話也蠻吃力~~。(小健健)

評分：

人物／機械：1.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：－－分
操作性：2.5分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：3分
移植度：－－分

平均分：2.07分

SOL DIVIDE



PlayStation/Sega Saturn/STG/ATLUS/港幣358元
©1997, 1998 PSIKYO. SALES BY ATLUS.

將格鬥及射擊元素結合而成的業務用遊戲《SOL DIVIDE》，其遊戲性確實十分之高。今次移植到PlayStation及Sega Saturn之上，以畫面效果來說，無可否認PlayStation版是較勝一籌。不過，就移植度上來說，兩者都尚算滿意。此外，今次家用版所新增的Original模式亦非常吸引，再加上遊戲難度之高確實使人難以招架。總之，喜愛射擊的朋友，這隻遊戲絕對不容錯過。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：2,5分
難易度：4.5分
移植度：3分

平均分：3.2分

唔，這遊戲的業務用版我沒有玩過啊，所以我只可以用這隻PlayStation版的表現來作評分。遊戲新加的模式我十分欣賞，在這模式內給我的RPG感更重。例如可以暫停的轉入ITEM畫面中給你慢慢EDIT，體力低時又可把藥草掏出來使用，不像玩業務用版時「立即吃就有，不吃就會漂走」。而且又可以使用道具令自己的LEVEL提升，而這些遊戲元素都是令玩者的自主性增加。另外，我有很喜歡那埋身斬擊這要素，把格鬥意念混進遊戲中，也為這遊戲帶來了點點創意。總括來說，在現時創意已去到死胡同的2D SHOOTING GAME來說，它卻實能給我們不少眼前一亮的感覺。(小健健)

評分：

人物／機械：3.8
畫面：3.6
音樂／音效：3.2
故事：3.3
操作性：3.2
投入度：3.5
原創性：4.3
難易度：3.7
移植度：3.8

平均分：3.6分

CODE R



Sega Saturn/RAC/QUINTET/ESP/6800日圓
COPYRIGHT QUINTET/ESP 1998

雖然遊戲擁有戀愛及賽車的元素，但看真一點便會發現遊戲暗地裡又將兩種元素分開。可以說，遊戲中的STORY MODE是和一般戀愛遊戲並無分別，如大家是喜歡賽車的話，便不妨立即進入BATTLE MODE與電腦鬥過你死我活。至於遊戲中最為創新的，可以說是它的REPLAY，尤其把觀眾及對手的表情以動畫方式來顯示。可是，當中的變化不多，令人很快便會覺得平平無奇，浪費時間。(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.5分

這是一個近期不俗的作品，因為玩者在追求美少女之餘，亦可以玩到賽車比賽，這樣令遊戲的遊戲性增加了不少。這遊戲中的人物插圖和在比賽時畫面中出現的人物表情都是筆者覺得比較欣賞的地方，因為這是一個少有的遊戲系統。不過筆者對於遊戲中的駕駛感覺並不太滿意，因為駕駛賽車時就有如駕駛氣墊船，浮下浮下，真的很容易暈船浪。(怪傑)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：--

平均分：3分

大幽靈屋敷～濱村 淳之實話怪談



PlayStation／AVG／VISIT／4800日圓
© 1998 VISIT

遊戲給人陰森的感覺，故事方面亦十分不俗，作為一個鬼故遊戲，它的確十分成功。可是和其他這類型的AVG一樣，因為遊戲內有限多地方是連日文字幕也沒有，對不懂日語的人便不大適合。另一方面，這遊戲可說是沒什麼遊戲性，只是一本單純的鬼故書罷了，雖然說話時也有項目供大家選擇，可是整體上對遊戲的影響不大。(積奇)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：3分
操作性：1分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：－－分

平均分：2.5分

呵~~欠，一隻玩得我打呵~~欠的遊戲，實在悶死。遊戲中的所謂講鬼故，只是畫面中有一張實景的硬照，再被開發者做了手腳的加了些低水準效果，又或者找個二打六化個死人妝的扮鬼扮馬嚇你。但技術實在太低，很難嚇到人。而那個好像日本李我(不知哪個是李我？有沒有看《香港8X》？那個替人睇相的郭悟欣呀~)的大叔就像講古的把故事說給你知。不過遊戲中的硬照實在太少，而且有時還要過份到一幅圖兩份用，實在活該。總括來說，我實在想不出有甚麼理由去理會這隻遊戲是否存在。(小健健)

評分：

人物／機械：1.8
畫面：1.9
音樂／音效：2.9
故事：1.4
操作性：2.5
投入度：2.0
原創性：0.9
難易度：0.5
移植度：——

平均分：1.7分

VIRTUAL 競艇98



PlayStation／RAC／日本物產株式會社／6800日圓
© 1998 Nihon Bussan Co.,Ltd

一開始玩這遊戲積奇便覺得不大對勁，那些賽艇毫無立體感，速度方面更是窒下窒下的，實在使人提不起興趣。而且遊戲內的規則繁多，玩起來十分不暢快。較可取的便是那教學課程，對一般不懂玩日式賽艇的人確是有著一定幫助。整體上遊戲只屬下級水準，不買也沒有損失。(積奇)

評分：

人物／機械：1分
畫面：1分
音樂／音效：2分
故事：1.5分
操作性：1分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：1.5分
移植度：－－分

平均分：1.38分

嘩，很久也沒有玩過這麼差RACING GAME啦。積奇這傢伙還要做一版介紹，真是可憐。背景多邊形數目已經夠少，而且還要三尖八角地閃呀閃，玩者的眼睛實在是活受罪。最要命的是，這隻是賽艇，要在水上飛的，但水的感覺一點也有，只是好像在一堆藍色大點點上面「片」。又，賽艇本身的多邊形構造亦極為朦糊，一堆又紅又橙都不知是甚麼。連自己駕著的都不知是甚麼，怎能叫人玩下去？再瞧瞧說明書，入面全是黑白的！！嗚嗚，開發者的誠意都不知漂到哪裡去了~~。(小健健)

評分：

人物／機械：0.9
畫面：0.9
音樂／音效：1.1
故事：——
操作性：2.0
投入度：1.3
原創性：2.3
難易度：2.2
移植度：——

平均分：1.5分

DIABLO



PlayStation/ACT/Electronic Arts/5800日圓

筆者玩過電腦版《DIABLO》，因此對PlayStation版的畫面可以說是完全不會抱太大的期望。果然，PlayStation版《DIABLO》的確是強差人意，尤其是人物移動時窒下窒下，怪獸的又造得非常粗糙。雖然PlayStation版可以讓2人一起進行戰鬥，不過窒畫面的程度亦較明顯。因此，如果各位已經有電腦版的話，便可省回一筆。(Agent X)

評分

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:——
難易度:3分
移植度:2分

平均分:2.375分

DIABLO這遊戲在電腦推出的時候曾風靡一時，深受各玩家的歡迎，而這遊戲移植到PlayStation之後，在畫面上沒有太大的分別，但是在一些操作上的東西便有少許不同，筆者曾經和AGENT X雙打，在遊戲的時候不太流暢，但是在單打時，也未見得操作自如，不過雙打時不雖連線確十分便利。(格仔)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:3分

平均分:3分

GALAXY FORCE 2



Sega Satrun／STG／SEGA／3800日圓

這個陣年遊戲於SATURN上的表現的確不俗，流暢度不用說，機體中彈時的回轉感覺亦忠實的移植了。可是以現今的角度來看，遊戲的畫面說不上什麼高水準，而且玩法亦過於簡單，就連「大老」亦沒有一隻打下，雖然SATURN可以做到完全移植，可是不要忘記這個已是多年前的遊戲了。對於是這個遊戲的Fans來說，一買亦無妨。(積奇)

評分

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:1.5分
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:2.44分

由於筆只玩過世嘉的《AFTER BURNER》系列，所以當玩這隻遊戲時，便不由自主地產生出一種非常熟悉的感覺。毫無疑問，這隻《GALAXY FORCE II》就像太空版的《AFTER BURNER》，而且同樣由業務用版本移植過來。雖然畫面不能與現今同類遊戲比較，但是若論遊戲性的話，便絕對是一隻吸引力十足的遊戲。可惜，家中並沒有為業務用版本而設的戰機座位呢！(Agent X)

評分

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.75分

HERC'S ADVENTURE



PLayStation／ATC／LUCAS ARTS／5800日圓

千萬不要被這遊戲的外表騙了啊！！這個外國風味甚重的動作遊戲，的確是近來較高水準的一個。遊戲以希臘神話為背景已十分吸引，再加上平凡中顯得不平凡的玩法，而且遊戲的自由度亦十分高，這樣的一個遊戲，雙打固然不用說，就是單打亦可玩過大半天以上。苦無雙打遊戲的朋友，不妨考慮一下！(積奇)

評分 ：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——分

平均分:3.2分

哎喲，單看畫面，還以為它只不過是一隻人物造形充滿華納風味的美國遊戲，玩上手才知原來它是多麼的過癮~~。畫面全以2D顯示，而且只不過是是超任質素，不過這些都不大是最重緊。唔，遊戲中之人物祟祟背像個賊的夠過癮之外，在這大得可怕的地圖中一面找線索、四處蕩試新路、一面斬殺敵人，好像把AVG及ACTION的遊戲元素混在一起。跟朋友仔一起「開發」出新路之喜悅，就像哥倫布發現新大陸般。不過，在這個那麼難拾到錢的世界，要一塊錢才可SAVE實在是有點苛刻~~。(小健健)

評分 ：

人物／機械:3.3
畫面:2.9
音樂／音效:3.0
故事:2.9
操作性:3.4
投入度:4.0
原創性:4.1
難易度:3.9
移植度:——

平均分:2.75分

摔角戰國傳2～格鬥繪卷～



PlayStation／SPT／KSS／5800日圓

遊戲以育成為主，可是育成部份給人的感覺卻較為簡單，除了可以選擇的育成項目較少外，於畫面的表達上亦不能吸引人。另一方面，於遊戲進行時，畫面內的「字」細小非常，看多一會兒也會覺得累。而遊戲的優點便是可以隨意把選手們改頭換面，可以使用Save Data來進行雙打也可說是特點之一，總括來說遊戲的吸引程度不大，喜歡觀看摔角比賽的朋友則可以考慮。(積奇)

評分 ：

人物／機械:2分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:1.5分
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——分

平均分:2分

這可算是一個玩法非常特別的摔角遊戲，因為這遊戲擁有大部份的摔角遊戲都沒有的育成部份。在玩法方面，筆者就覺得不太喜歡，這是因為遊戲有了育成部份，卻沒有可以讓玩者控制摔角選手的系統(如果兩個系統能夠共存的話，你話幾好呢！)除此之外，還覺得遊戲中的人物不單做型十分差勁，而且動作還十分生硬。(怪傑)

評分

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:1.5分
故事:--
操作性:2分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:--

平均分:2.07分

惑星攻機隊

PlayStation／SLG／FAMILY SOFT／5800日圓

Opening的水準甚高，遊戲中隨所插入的動畫亦值得一看，可是遊戲的優點只此罷了。育成部份沒有什麼難度，而且AVG進行時的人物與Opening所見的也有很大分別。另一方面，於模擬戰略部份的可玩性也不大高，這個於PC-FX時不受好評的遊戲，到了這個PS版亦改變不大。(積奇)

評分 ：

人物／機械:2.5分
畫面:2分
音樂／音效:1.5分
故事:2分
操作性:1.5分
投入度:1.5分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:3分

平均分:2.61分

遊戲開始的時候，竟然出現了一段卡通片的開場動畫，便以為將會有精彩的戰鬥場面。豈料……當女角們出場後，感覺便有如一盆冷水照頭淋一樣！你有沒有見過人物的臉子會如此「幾何」！遊戲進行了10多分鐘了，仍然只是周圍與那班"美人"説話，仲頂得住的便是好漢。不過，或者筆者流於主觀，始於對這類美少女育成遊戲提不出勁兒來，請各位見諒。(Agent X)

評分 ：

人物／機械:1.5分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:2分
操作性:2分
投入度:1分
原創性:2.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.14分

SLAYERS ROYAL



PlayStation／RPG／角川書店／5800日圓
© 1997,1998角川書店／ESP

動畫較SATURN版來得鮮明(這是應該的吧！)，而這個PS版特色之一的Mini Game玩起來亦十分有趣，可是遊戲除了以上兩點之外，便和SATURN版沒什麼分別了。戰鬥畫面不鮮明(更有點沉悶的感覺)，所標榜的Mini Game亦不是隨便玩得到，要玩齊所有的話便非完成多次遊戲不可。唔，只可以說，未玩過SATURN版的人，又是「美神」Fans的話才好考慮。(積奇)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：3.5分
平均分：2.5分

魔劍美神這一套動畫在日本大受歡迎，因此圍着這套作品推出的產品也不少，而這遊戲中的所有動畫和配音都是忠於原著的，筆者認為這遊戲也頗為沉悶，因為遊戲中大部份的時間都是在播片，戰鬥的時候又不會得到任何經驗值，又不會升級和沒有金錢，有異於一般的RPG遊戲。（格仔）

評分
人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：2.3分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2.2分
移植度：--
平均分：2.45分

CROSS探偵物語 ～纏著7個LABYRINTH～



Sega Saturn／AVG／WAKUJAM／6800日圓
© 1997,1998 DIGITAL TOKYO／PLAN PLAN

這是一個不錯的偵探遊戲，隨了查案時的自由度大之外，畫面亦是十分高水準。遊戲和其他AVG不同，並不會常常也是那一兩幅硬照，角色們的表情和動作變化多，加上各個場所的背景表現亦非常真實，是近期較出色的偵探遊戲。喜歡這類型遊戲的朋友，這個確是一個好選擇。(積奇)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：－－分
平均分：3.2分

唔，我可說是一個蠻喜歡看推理故事的傢伙，所以對這方面的東西也有頗高的要求。雖然它的人物不大討好，但我不得不承認這是一隻出色的探偵遊戲。探偵遊戲最重要的，就是要玩者細心的去收集遊戲給你的大量訊息，最重新整理、篩選，再成為推斷兇手的基礎。而這隻遊戲就能做到上述所講。遊戲內的推理元素也不少，有玩文字遊戲的推理、又有從環境中取得情報線索、又有時會跟疑犯玩不在場証明，實在是精彩。而最令我感到意外的，就是遊戲畫面的分鏡，及人物小動作、面部表情的細緻刻畫，很有味道。若果你是一個推理小說迷，日語程度又有一定分量的話，這遊戲是不錯的。(小健健)

評分：
人物／機械：3.3
畫面：4.1
音樂／音效：3.9
故事：4.3
操作性：3.9
投入度：4.3
原創性：4.2
難易度：4.6
移植度：——
平均分：4分

HYPER SECURITY 2



PlayStation/SLG/PACK-IN-SOFT/5800日圓
©1998 Victor Interactive Software Inc.

哎呀，遊戲中的女子只可以說是一般，但是遊戲的育成指令簡單易明，而遊戲中出現的特別事件也不少，不過在遊戲中的戰鬥的難度比較高，玩者的能力跟罪犯的實力有時十分懸殊，縱使遊戲的畫面和系統改善了少許，但筆者還是認為前作比較有趣。（格仔）

評分：
人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：--
平均分：2.69分

這可算是題材不錯的遊戲，因為很少以管理員作主題的，但雖然如此，筆者就覺得這遊戲的難度都比較高，例如：玩者很困難地才可令其他地區的支持度增加，以及由於電腦實在太厲害，令到筆者很久才可以將排名提升至第四位。而人物方面，筆者只是不太喜歡人物的顏色。(怪傑)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：--
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：--
平均分：2.36分

DEEP FEAR



Sega Saturn／AVG／SEGA ENTERPRISES／5800日圓(CD二枚組)
© SEGA ENTERPRISES, LTD.,1998 MUSIC© 1998

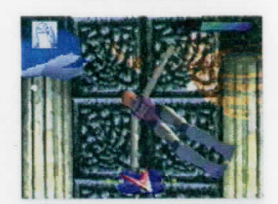
這個遊戲在難度方面，可能因無限拿取回復噴劑，和同時出現異變人的數目少而令到難度減低，不過玩者仍是不可掉以輕心的，因為在這遊戲的系統裏多了一個氧氣系統(這是筆者比較欣賞的意念)，所以玩者不能隨隨便便到不同的房間裏搜索ITEM，而且再加上玩者經常需要在一條比較窄的走廊裏迎擊敵人，這樣增加了遊戲的刺激度。在畫面方面，雖然人物POLYGON比較差，但那些3D動畫卻是令人贊賞的。總括來說，這可算是一個不俗的遊戲。(怪傑)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3.5
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：--
平均分：3.25分

對於有玩AVG遊戲的人而言，《BIO HAZARD》是一隻非常出色的遊戲，不過，《DEEP FEAR》亦是相當不俗的作品，首先是故事，真是相當的不錯，絕對可以玩者完全的投入其中，而且非常引人入勝；而人物的設計方面，則是比較普通了一點，但是仍是出色；而唯一要批評的便是SEGASATURN的多邊形製作能力，使人物的移動比較失色。(赤目黑龍)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.38分

b.l.u.e. Legend of water



PlayStation／HUDSON／AVG／258港元
© 1998 HUDSON SOFT

本以為這遊戲內有宮村優子的聲音演出，所以就爭著做介紹。但試過才知她在遊戲中的演出機會原來也不是那麼多，只是一些MOVIE片中的台詞演繹及受傷時的「呀呀」聲~~。說回遊戲本身的，它要玩者在基地中搜集情報，之後才可去海洋冒險；還有要小海豚幫手過版的意念也不錯，也是一般AVG中少有的。不過，我還嫌角色在水中的動作還有點生硬。而且多邊形技術亦都麻麻，爆山情況也十分嚴重。不過最古怪的是，女主角可以不戴氧氣筒的潛在水中十數分鐘~~。(小健健)

評分：
人物／機械：3.1
畫面：3.1
音樂／音效：3.4
故事：3.2
操作性：2.8
投入度：2.9
原創性：3.9
難易度：3.5
移植度：——
平均分：3.2分

深海暢泳你試過嗎？如果你喜歡大海但"遇水即沉"的話，相信這隻遊戲便可滿足到你。遊戲中，有如像在深宵觀看某電視台節目－魚×無窮，不過遊戲中的冒險成份令本來已擁魚長眠的筆者稍為清醒一點。遊戲中的海洋世界實在造得不錯，而且此遊戲一切都予人有種懶洋洋之感。雖然遊戲中會出現鯊魚向玩者進襲，不過筆者始終仍未明白就算玩者被鯊魚吃掉，但為主角配音的宮村優子依然沉默不語……(Agent X)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——
平均分：2.44分

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

7月發售遊戲

23日	■影牢～刻命館真章～	影牢～刻命館真章～	TECMO	5800日圓	ETC
	SKI AIR MAX	SKI AIR MAX	KID	4800日圓	SPG
	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	新世紀EVANGELION EVA與愉快的朋友們	GAINAX	6800日圓	TAB
	実況パワフルプロ野球98開幕版	實況POWERFUL職業棒球98開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	遊戯王 モンスターカプセルブリード&バトル	遊戲王～套囊怪物～	KONAMI	5800日圓	ETC
	季節を抱きしめて	擁抱季節	SCE	4800日圓	AVG
	日本女子プロレス女王伝説 夢の対抗戦	女子摔角女王傳説 夢之對抗戰	TEL研究所	5800日圓	SPT
	シルエットミラージュ～リプログラムドホープ	剪影幻象REPROGAMMED HOPE	TREASURE	5800日圓	ACT
	ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～	BLUE BREAKER BURST	HUMAN	5800日圓	AVG
	みさきアグレッシヴ！	挑戰海角！	翔泳社	5800日圓	SLG
	ウイニングポスト2 PROGRAM'96(ザ・ベスト)	WINNING POST 2 PROGRAM'96 (THE BEST)	光榮	2800日圓	SLG
	チョロQ2(ベストフォーファミリー版)	CHORO Q2(BEST FOR FAMILY版)	TAKARA	2800日圓	RAC
	ギャロップレーサー2(ザ・ベスト)	GALLOP RACER2 (THE BEST)	TECMO	2800日圓	RAC
	ドラゴンボールFINAL BOUT(ベストフォーファミリー版)	DRAGON BALL FINAL BOUT (BEST FOR FAMILY版)	BANDAI	2800日圓	FIG
	ムーンライトシンドローム(ザ・ベスト)	MOONLIGHT SYNDROME (THE BEST)	HUMAN	2800日圓	AVG
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
30日	■お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
	■卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	■3D格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	Epica Stella～エピカ・ステラ～	Epica Stella	HUMAN	5800日圓	SRPG
	キャロムショット2～3Dビリヤードゲーム～	3D桌球2	AGENDA	5800日圓	SPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	6800日圓	RPG
	ハロー チャーリー	哈囉查理HELLO CHARLIE	ENIX	5800日圓	ACT
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	グラディウス外伝(ザ・ベスト)	GLADIUS外傳(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	STG
	ブリーディング スタッド2	BLEEDING STUD 2	KONAMI	5800日圓	SLG
	HARD BOILED神経搭を破壊せよ	HARD BOILED 把神經塔破壞	GIGUE	5800日圓	STG
	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィング	爆走兄弟Let & Go!!永　之翼	JALECO	5800日圓	SLG
	ゆうわくオフィス 恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ダブルエッジ	BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE	PIONEER LDC	5800日圓	SLG
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	5800日圓	SLG
	私立ジャスティス学園	私立JUSTICE學園	CAPCOM	6800日圓	FIG
	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作	火炎危機～麥克之拯救大作戰～(暫名)	SCE	5800日圓	ACT

8月發售遊戲

8月6日	★ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～(ザ・ベスト)	WORLD NEVERLAND～Olerud王國物語～	RIVERHILL SOFT	2800日圓	SLG
	★JetMoto'98	JetMoto'98	SCE	5800日圓	RAC
	★マイホームドリーム(ザ・ベスト)	MY DREAM HOME	VICTOR SOFT	2800日圓	SLG
	■ガンバァール	GUNBARL	NAMCO	5800日圓	STG
	■3X3EYES～転輪王幻夢～	3X3 EYES～轉輪王幻夢～	KING RECORD	6800日圓	RPG
	■バイオハザードディレクターズカットデュアルショックVer.	BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT DUAL SHOCK Ver.	CAPCOM	3800日圓	ACT
	■バイオハザード2デュアルショックVer.	BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK Ver.	CAPCOM	4800日圓	ACT
	■トランスポートタイクーン3D～SLからはじめよう!!～	TRANSPORT TYCOON 3D～由SL開始!!～	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	ザ ドラッグストア～マツモトキヨシでお買いもの	THE DRAG STORE到松本清那　門吧!	HUMAN	5800日圓	SLG
	Noel La neige Special	Noel La neige Special	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	トラップガンナー	TRAPGUNNER	ATLUS	5800日圓	STG
	ウキウキ釣り天国～川物語～	釣魚天國～川物語	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	鋼仁戦記(GO-JIN SENKI)	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	倉庫番ベーシック2	倉庫番BASIC 2	伊藤忠商事	3480日圓	PUZ
	メリーメント キャリング キャラバン	MERRYMEN CARRYING CARAVAN	imadio	5800日圓	SLG
	あのこどこのこ	那孩子是哪裏的孩子	SUCCESS	價格未定	SLG
	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	JALECO	5800日圓	SLG
	ボンバーマンファンタジーレース	BOMBERMAN FANTASY RACE	HUDSON	價格未定	RAC
	ワールドプロテニス'98	世界職業網球'98	MAGNOLIA	4800日圓	SPG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	パチスロアナライザー、ユニバーサル公式ガイドvol.3	彈珠機完全攻略 通用公式GUIDE vol.3	日本SYSTEM COMPONENT	6800日圓	ETC
	ファミリーボウリング	FAMILY BOWLING	日本物產	5800日圓	SPT
13日	■プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	4800日圓	SLG
	クレイマンクレイマン2～スカルモンキーの逆襲	CLAYMAN CLAYMAN 2	RIVERHILL SOFT	5801日圓	AVG
	花と龍	花與龍	I'MAX	5800日圓	TAB
	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	5800日圓	ACT
	エコーナイト	ECHO NIGHT	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
20日	★必殺パチスロステーション	必殺彈珠STATION	SUNSOFT	4800日圓	SLG
	実機パチスロ徹底攻略 SPEED.CR金閣寺3	實機角子老虎機 SPEED CR金閣寺3	CULTURE PUBLISHERS	4801日圓	ETC
	川のぬし釣り～秘境を求めて～	河邊垂釣～追尋秘境	PACK IN SOFT	4800日圓	SPT
27日	★パーラーステーション	PARLOR STATION	GMF	5800日圓	SLG
	■The Legend of Heroes英雄伝説4朱紅い雫	英雄傳説4朱紅色的水滴(暫稱)	GMF	5800日圓	RPG
	■初恋ばれんたいんスペシャル	初戀情人節SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	■カプコンジェネレーション～第1集撃墜王の時代～	CAPCOM GENERATION～第1集 擊墜王之時代～	CAPCOM	5800日圓	STG
	時空探偵DD2 叛逆のアブサラス	時空偵探 DD2	ASCII	6800日圓	AVG
	ドキドキプリティーリーグ熱血女青春記	心跳PRETTY LEAGUE乙女青春日記	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	アストロノーカ	ASTRONOKA	ENIX	6800日圓	SLG
	Dancing Bladeかってに桃天使	Dancing Blade任性地桃天使!	KONAMI	5800日圓	ETC
	にじいろトゥインクル ぐるぐる大作戦	GURUGURU大作戰	ASCII	價格未定	不詳
	(社)日本プロボウリング協会推薦 KING OF BOWLING PROFESSIONAL編	日本BOWLING協會推薦 KING OF BOWLING2 PROFESSIONAL編	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPG
	グランドセフトオート	GTA	SYSCOM ENTERTAINMENT	6800日圓	ACT
8月	■ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か?～	DREAM GENERATION～戀愛嗎？工作嗎？～	MASIYA	6300日圓	SLG
	■エルフを狩るモノたち(監)	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	■ガーディアンリコール～守護獣召還～	GUARDIAN RECALL～守護獸召還～	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	パズルボブル4	PUZZLE BUBBLE 4	TAITO	4800日圓	APUZ
	SDガンダムジェネレーション	SD 高達世代	BANDAI	5800日圓	SLG
	陸釣王	陸釣王	NAXAT	5800日圓	SPG
	銃夢～火星の記憶	銃夢～火星之記憶	BANPRESTO	6800日圓	ARPG
	アバラバーン	ABALABURN	TAKARA	5800日圓	ACT

9月發售遊戲

9月3日	■風の丘公園にて	在風之丘公園	TECHNO SOFT	5800日圓	AVG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	6800日圓	ACT
	メタルギアソリッドプレミアムパッケージ	METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE	KONAMI	9800日圓	ACT
	MYSTIC MIND	MYSTIC MIND	毎日COMMUNICATION	6800日圓	不詳
9月10日	■ガブル	GUBBLE	ASK講談社	價格未定	ACT
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ドルフィンズドリーム	DOLPHIN STREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
	封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	カクテル・ハーモニー	COCKTAIL HARMONY	ASTROL	5800日圓	ETC
	デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
17日	★蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	蒼狼與白鹿・元朝秘史	光榮	6800日圓	SLG
	★ビシバシスペシャル	BISBIS SPECIAL	KONAMI	5800日圓	ETC
	■シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	■KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	蘭未ちゃんの大江戸すごろ 慶応遊撃隊外伝	蘭未的大江戶雙六 慶應遊擊隊外傳	VICTORY SOFT	5800日圓	ETC
	峠MAX2	山路賽車MAX2	ATLUS	5800日圓	RAC
23日	★織田信長伝	織田信長傳	光榮	6800日圓	SLG
	★三国志(監)	三國志2	光榮	5800日圓	SLG
	★DX億万長者ゲーム(監)	DX億萬富翁遊戲2	TAKARA	5800日圓	不詳
	■Blaze & Blade Busters	Blaze & Blade Busters	T & E SOFT	價格未定	ARPG
	■スレイヤーズわんだほ～	SLAYERS WONDERFUL～	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	■つんつん組～すうじでぷにぷに～	神氣十足組	講談社	4300日圓	PUZ
	デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
	スターライトスクランブル 恋愛候補生	STARLIGHT SCRAMBLE戀愛候補生	KSS	價格未定	SLG
24日	■ビートマニア(仮題)	BEAT MARIA	KONAMI	價格未定	SLG
9月	★オーバーライビン(企)	OVERDRIVING 3	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	★デザエモンKids!	設計衛門Kids!	ATENA	5800日圓	不詳
	★POWER LEAGUE	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT
	★ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ	THE GAMEMAKER	ACCELER	5800日圓	SLG
	★ジオメトリーデュエル	GEOMETRY DUAL	TAKARA	5800日圓	AVG
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	■エンドセクター	END SECTOR	ASCII	價格未定	不詳
	■ミリオンクラシック	百萬馬王	BANDAI	5800日圓	SLG
	■御神楽少女探偵団	御神樂少女探偵團	HUMAN	價格未定	AVG

	■目指せ！ミリオンセラー	目標！暢銷作品~光輝的第1屆新秀偶像歌唱大獎~	富士通電腦系統	價格未定	TAB
	■Jaja馬カルテットMega Dream	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	■スピンテイル	迴旋尾巴	BANDAI	5800日圓	ACT
	■ピクセルドロップ	PIXEL DROP	HUMAN	5200日圓	ACT
	■serial experiments lain	serial experiments lain	PIONEER LDC	價格未定	SLG
	■パイロットになろう!	成為駕駛員吧！	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
	猫侍	貓侍	HUMAN	價格未定	AVG
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	ACCELER	5800日圓	ETC
	センチメンタルジャーニー	SENTIMENTAL JOURNEY傷感之旅	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	エフィカスこの想いを君に…	傳情達意	元氣	價格未定	SLG
	どきどきボヤッチオ	DOKI DOKI BOYACCHIO	KING RECORD	5800日圓	不詳
	U.P.P.	U.P.P.	PANZOR SOFTWARE	4800日圓	不詳
	ラリー・デ・アフリカ	RALLY DE AFRICA	PRISM ARTS	5800日圓	不詳
	ADVANCED V.G 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	NAVIT	NAVIT	ARTDINK	5800日圓	SLG
	スペクトラルフォース(監)	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	童夢の野望2THE RACE OF CHAMPIONS	童夢的野望 2THE RACE OF CHAMPIONS	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	プリンセスメーカーGO! GO! プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	キャプテンコマンドー	CAPTAIN COMMANDO	NEW	4800日圓	ACT
	将棋王	將棋王	童	價格未定	TAB

10月發售遊戲

10月1日	★バスアングラー(仮称)	BASUANGURA	KONAMI	5800日圓	SPT
10月15日	ひみつ戦隊メタモルV DELXUE	秘密戰隊V DELXUE	毎日COMMUNICATION	價格未定	AVG
22日	■ZIGZAGBALL	ZIGZAGBALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	火星物語(10大付録付き限定版)	火星物語 (10大付錄限定版)	ASCII	價格未定	RPG
	星の丘学園 学園祭	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
10月	■五竜陣	五龍陣	ASUKU	價格未定	不詳
	猫なカ・ン・ケ・イ	貓貓關係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	DUKE NUKEM	DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	サンパギータ	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	アームド・ファイター	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG

11月發售遊戲

11月上旬	カートデュエルスペシャル	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
11月下旬	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
11月	★ゲームソフトをつくろう	修補遊戲軟件	IMAGINEER	價格未定	不詳
	■1 on 1	1 on 1	MACHILDA	5800日圓	SPG
	雪割りの花	雪割之花	SCE	價格未定	AVG
	破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG

12月發售遊戲

12月10日	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
23日	★山崎&西原のドンコル麻雀(仮称)	山崎和西原的DONCOR麻雀	MEDIA LINK	價格未定	TAB
12月	★エアガイツ	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	■100万円クイズハンター	100萬日圓問答高手	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	さくま式人生ゲーム	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	日本プロレス(仮題)	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	ゴジラ:カードバトル(仮称)	哥斯拉:CARD BATTLE(暫名)	東寶	6800日圓	TAB
	サウザンドアームズ	THOUSAND ARMS	ATLUS	價格未定	不詳
	新世代ロボット戦記BRAVE SAGA	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG

98年發售預定遊戲

97年夏	■SPAWN The ETERNAL	不死戰士再生俠	HUDSON	5800日圓	ACT
	TNT (THE NEXT TETRIS)	TNT (THE NEXT TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	Kitty The Kool!カブキでDANCE!DANCE!!DANCE!	Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	ジャーム 狙われた街	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	ギャングウェイ モンスター	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	FIGHTING EYES	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	フィフスエレメント	第五元素	HUDSON	價格未定	AVG
	毎日猫曜日	毎日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	STAR WARS MASTERS(仮称)	STAR WARS MASTERS(暫名)	BPS	5800日圓	FIG
	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	スーパーエンデューロ(仮称)	超級耐力賽(暫稱)	MASIYA	價格未定	RAC
98年秋	★アナザー・マインド	ANOTHER MIND	SQUARE	價格未定	AVG
	■時をかける少女	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	■武戯(仮称)	新格鬥(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
	■天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	■バトルアスリーテス大運動会GTO	BATTLE ATHLETE大運動會GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	■対戦！バトルサーカス(仮題)	對戰!!BATTLE SAGA	TGL	價格未定	SLG
	L.S.D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	AZITO2(仮称)	AZITO 2(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	モンスターコンプリワールド	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	快刀乱麻	快刀亂痲	IMADIO	價格未定	ACT
	BOYS BE...2nd Season(仮称)	BOYS BE...2nd Season(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	胸騒ぎの予感	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	Dance!Dance!Dance!	Dance!Dance!Dance!	KONAMI	價格未定	不詳
	みつめてナイトR大冒険編	凝望騎士R大冒險編	KONAMI	價格未定	AVG
	Juggernaut~戦栗の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹万	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	ザ・エアーズ	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	ACT
	エクサフォーム	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	久遠の伴	久遠之伴	HORK	價格未定	AVG
	トランプしようよ	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
	To Heart	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life,	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life~	SNK	價格未定	AVG
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	エス	~es	VENTURN SOFTWARE	5800日圓	AVG
	めぐり愛して	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	グレイトヒッツ	GREAT HEAT	ENIX	價格未定	RPG
	だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	男女商店會~初遇傳説之劍(暫名)	講談社	5800日圓	RPG
	レガイア伝説	莉嘉伊亞傳説	SECI	價格未定	RPG
98年冬	■タワードリーム2	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	■ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	エクソダスギルティー	EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	AVG
	WIZARD'S HARMONYアナザーストーリー	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	價格未定	AVG
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	DEEP FREEZE	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	バスランディング	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	1970年代風ロボットアニメゲッP-X	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	リトルライバーズシーソーゲーム	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	價格未定	不詳
	あいたくて~your smiles in m	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	いつか重なりあう未来(あした)へ~BOTT	紿有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	マール王国の人形姫	瑪魯王國的公仔公主	日本SOFTWARE	價格未定	SRPG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(仮称)	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	PATLABOR THE GAME(仮称)	機動警察THE GAME(暫名)	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	ブルムイ・ブルムイ	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術師2	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	5800日圓	SLG
	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
98年	■R・TYPE∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	■H.A.E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	火魅子伝 恋解	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	奏楽都市OSAKA	搖滾都市OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	ASH TO ASH(仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	深海伝説マーメノイド(仮称)	深海傳説 人魚洛依多(暫名)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	玉テオ物語(仮称)	玉繭物語(暫名)	元氣	價格未定	RPG
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればな	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・	3D機械人射擊(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	Lovers Game's plus~かな	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	爆弾小僧 スクープザキッド(仮称)	爆彈小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ナムコアンソロジー2	NAMCO ANTHOLOGY 2	NAMCO	價格未定	ETC
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	Final One~into the mind	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

99年發售預定遊戲

99年1月上旬	バーガーバーガー2	BURGER BURGER 2	GAPS	5800日圓	SLG
1月	勇者王ガオガイガー	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
99年2月下旬	プレッシャーゾーン(仮題)	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	不詳
99年2月	モンスター・コレクション(仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	角川書店	價格未定	不詳
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	サーキットの狼監	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

發售日未定	★リベログランデ	LIBEROGRANDE	NAMCO	價格未定	SOC
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~ 完結編	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
	カプコン ジェネレーション~第3集~	CAPCOM GENERATION~第3集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第4集~	CAPCOM GENERATION~第4集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	カプコン ジェネレーション~第5集~	CAPCOM GENERATION~第5集~(暫名)	CAPCOM	價格未定	不詳
	ARKS 1000~目指せ 究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	まじかるめでぃかる	魔法藥	KONAMI	5800日圓	RPG
	ファーランドサーガ2	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
	駄菓子屋キッド	馱果子屋KID	瀧工房	價格未定	不詳
	SILENT HILL	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	パラッパ2(仮題)	PARAPPA(暫名)	SCE	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ(仮	DIGITAL ART COLLECTION(暫名)	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	キメろ! 英雄学園!	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	Q極クイズ こたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	オアシスロード	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	ウィザードリィ~DIMGUIL~	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	價格未定	RPG
	厄惨(仮称)	厄慘(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	ガレリアンズ	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国(仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠ノテオ	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト □	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	ユーラシアエクスプレス殺人事件	EURASIA EXPRESS殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	メルクリウス プリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メイン・ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY(仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	カプコン ジェネレーション~第2集 魔界と騎士~	CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~	CAPCOM	價格未定	ACT
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション(仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	頭文字D(仮称)	頭文字D(暫名)	講談社	5800日圓	RAC
	アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	4800日圓	SPT
	グリントグリッター	CLINGLITTER	KONAMI	價格未定	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2(仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	MTBダートクロス	MTB	SAMMY	價格未定	不詳
	HARD EDGE(仮称)	HARD EDGE(暫名)	SUNSOFT	價格未定	不詳
	ファイナルファンタジー□	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン(ヘリポートー)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダラーズショック1950アメリカンドリ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO! GO! カジナ編~(仮題)	誰人都遊戲銀河英雄傳說~GO GO CASINO編(暫名)	德間書店	4800日圓	TAB
	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO! GO! すごろ編~(仮題)	誰人都遊戲銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編(暫名)	德間書店	4800日圓	TAB
	キョロちゃんのプリクラ大作戦	貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	ディレクター(仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	Cybernetic EMPIRE	Cybernetic EMPIRE	日本TELENET	價格未定	SLG
	JUMP KID(仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	魔女っ子大作戦	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	LIPROS(仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝(仮称)	OGARIAN亞人傳(暫名)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	ひっとぱっく	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	クラッシュ・バンディクー3(仮題)	CRUSH BANDICOOT 3	SCEI	價格未定	ACT

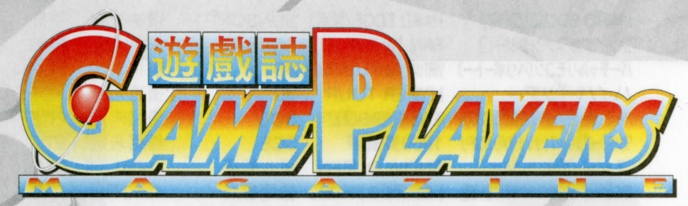
SATURN

7月發售遊戲

7月23日	★メタルブラック(サターンコレクション)	METAL BLACK(SATURN COLLECTION)	VING	2800日圓	STG
	ハイスクールテラストーリー	HIGH SCHOOL TERA STORY	KIDS	5800日圓	不詳
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	ルナ2 エターナルブルー	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	7800日圓	RPG
	お嬢様を狙え	襲擊千金小姐	CRYSTAL VISION	6800日圓	AVG
	コナミアンティークス MSXコレクション ウルトラパック	KONAMI MSX大全集超級套裝	KONAMI	5800日圓	ETC
	SONIC JAM(サターンコレクション)	SONIC JAM(SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	レイディアント シルバーガン	RADIANT SILVERGUN	TREASURE	5800日圓	STG
	サターンミュージックスクール2	SATURN MUSIC SCHOOL	SEGA	5800日圓	ETC
30日	★ぷよぷよSUN(サターンコレクション)	PUYOPUYO SUN(SATURN COLLECTION)	COMPILE	2800日圓	PUZ
	■お嬢様特急	孃樣特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
	■ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	ラングリッサーIV(サターンコレクション)	夢幻模擬戰 IV(SATURN COLLECTION)	MASIYA	2800日圓	SLG
	本格プロ麻雀 徹万 スペシャル(サターンコレクション)	本格職業麻雀 徹萬SPECIAL(SATURN COLLECTION)	NAXAT	2800日圓	ETC
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	ドリーム・ジェネレーション~恋か?仕事か?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
	わくわくモンスター	怪物也瘋狂	ALTRON	5800日圓	ETC
	バックガイナー~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	BACKGUINER 甦醒的勇者們~覺醒編~「GUINER之轉生」	VING	5800日圓	SLG

8月發售遊戲

8月6日	★慟哭して…ファイナルエディション	"慟哭,之後・・・FINAL EDITION"	DATA EAST	6800日圓	AVG
	■アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	5800日圓	ACT
	ガーディアン フォース	GURDIAN FORCE	SUCCESS	5800日圓	不詳
	サムライスピリッツベスト コレクション	SAMURAI SPIRIT BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説ベスト コレクション	餓狼傳說 THE BEST COLLECTION	SNK	4800日圓	FIG
	バッケンローダー	BACKEN LOADER	SEGA	5800日圓	SPG
	斬魔超奥義 ヴァルハリアン	斬魔超奧義	KAMATA	5800日圓	SRPG
	プロ野球グレイテストナイン'98サマーアクション	PROFESSIONAL 棒球 GREATEST NINE'98 SUMMER ACTION	SEGA	5800日圓	SPG
20日	海辺でリーチ!	海邊麻雀	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
27日	■ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SRPG
	■カプコン ジェネレーション~第1集 撃墜王の時代~	CAPCOM GENERATION~第1集 擊墜王之時代~	CAPCOM	價格未定	STG



發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
	魔法使いになる方法	變成魔法師的方法	TGL	5800日圓	SLG
	スレイヤーズろいやる2	魔劍美神ROYAL 2	角川書店	6800日圓	SRPG
8月	■The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	The Legend of Heroes I & II 英雄傳説	GMF	5800日圓	RPG
	ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG

9月發售遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
9月	★バックガイナー～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	BACKGUINER 甦醒的勇者們～飛翔編～「背逆的戰場」	VING	5800日圓	SLG
	シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	デジタルモンスター	DIGITAL MONSTER	BANDAI	價格未定	SLG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	6800日圓	STG

10月以後發售遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
10月29日	FIND LOVE 2～RHAPSODY～	FIND LOVE ~RHAPSODY~	DAIKI	價格未定	AVG
10月	★ミズバグ大冒険	Mrs. Bag大冒險	VING	3800日圓	ACT
	★初恋物語	初戀物語	德間書店	5800日圓	SLG
11月	ファルコムクラシックス㈼	FALCOM CLASSIC II	日本VICTOR	5800日圓	ETC

98年發售預定遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
98年夏	■シャイニング・フォースＩＩＩ シナリオ 3氷壁の邪神宮	SHINNING FORCE III SCENARIO.3氷壁之邪神宮	SEGA	4800日圓	ARPG
	フレンズ～青春の輝き～	FRIENDS～青春的光輝～(擴張RAM帶專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	ミレニアムファイア	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
	機動戦艦ナデシコ THE BLANKOF 3 YEARS	機動戰艦NEDESICO THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	6800日圓	ETC
98年秋	バーチャコール S初回限定版	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	Ｐｉａキャロットへようこそ2!!	歡迎來到PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
	バーチャコール S	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
98年冬	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版 発売五週年	美少女雀士 發售五週年限定版	JALECO	價格未定	ETC
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
98年	e'tude prologue～揺れ動く心のかたち～	e'tude prologue～心動～	拓洋興業	價格未定	AVG
	３Ｄロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	エドワード・ランディ / アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC

99年發售預定遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
99年春	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
★ザコンビニ～あの町を独占せよ～(サターンコレクション)	便利店時代(SEGA COLLECTION)	HUMAN	價格未定	SLG
■ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
■カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	CAPCOM GENERATION～第2集 魔界與騎士～	CAPCOM	5800日圓	ACT
■カプコン ジェネレーション～第3集～ ここに歴史始まる	CAPCOM GENERATION～第3集 ～歷史從這裡開始	CAPCOM	5800日圓	不詳
■カプコン ジェネレーション～第4集～ 孤高の英雄	CAPCOM GENERATION～第4集 ～孤高的英雄	CAPCOM	5800日圓	不詳
■カプコン ジェネレーション～第5集～格闘家たち	CAPCOM GENERATION～第5集 ～格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	不詳
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
Project X2	Project X2	CAPCOM	5800日圓	STG
コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	魂斗羅～戰爭之遺產～	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
マスター オブ モンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略ＳＴＲＩＫＥＳ(仮称)ワーズ(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ(仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
ソニック　ザ　ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
ＳＵＰＥＲ ３０１ Ｓ．Ｑ (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
ＵＳドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
制服～ハイスクールカウントダウン～	制服～HIGH SCHOOL COUNTDOWN～	AROMA	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
リアルサウンド2～霧のオルゴール～	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
ファーランドサーガ2	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SRPG
バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	"BACKGUINER 甦醒的勇者們～完結編～「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

DREAMCAST

98年發售預定遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
11月20日	SEVENTH CROSS	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG
	★ペンペントライアイスロン	PENPEN TRiICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	價格未定	RAC
98年冬	Dの食卓2	D之食桌2	WARP	5800日圓	AVG
	戦国TURB	戰國TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG

N64

7月發售遊戲

發售日	遊戲名稱	中文名稱	廠商	售價	類型
17日	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	7800日圓	FIG
	チョロＱ６４	CHORO Q 64	TAKARA	6800日圓	RAC
23日	ＲＡＫＵＧＡＫＩＤＳ	RAKUGAKIDS	KONAMI	6800日圓	ACT
24日	スーパービーダマンバトルフェニックス６４	SUPER BEATER MAN BATTLE PHENIX 64	HUDSON	6800日圓	ACT

新GAME時間表

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

8月發售遊戲

8月1日	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場	任天堂	6800日圓	SPT
7日	■64トランプコレクション アリスのわくわくトランプワールド	愛麗斯之瘋狂撲克世界 撲克大全集64	BOTTOM UP	6980日圓	TAB
	イギーくんのぶら2ぽんよん	IGI君	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ACT
8月	忍たま乱太郎６４	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC

11月發售遊戲

11月	おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳
	64大相撲2	64大相撲2	BOTTOM UP	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

98年夏	Ｌｅｔ’ｓ スマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
98年秋	キングヒル６４ーエクストリームスノーボーディングー	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	ピカチュウげんきでちゅう(仮称)	比格治健康嗎(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	ゼルダの伝説６４ 時のオカリナ	煞爾達傳說 64 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	シムコプター64	SIMCOPTER 64	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	BACK BUMBLE	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
	オウガバトル３(仮題)	ORGE BATTLE 3 (暫稱)	QUEST	價格未定	SLG
98年冬	■WIN BACK	WIN BACK	光榮	7800日圓	ACT
	■レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	Jリーグ タクティクスサッカー	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG
	カメレオン・ツイスト2	KAME LEON TRIST 2	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳
	爆笑人生６４ めざせ! リゾート王	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	ぬし釣り６４	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
98年	■エフ~FLYING HUNTER	愛芙~FLYING HUNTER	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	不詳
	★ドラえもん２(仮題)	叮噹2	EPOCH社	價格未定	不詳
	テュロック２(仮称)	DUAL LORD 2(暫名)	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター(仮称)	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム(仮称)	賽車遊戲(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	飛龍の拳ＴＷＩＮ２	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

未定	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ＮＢＡバスケットボール(仮称)	NBA藍球(暫名)	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER(64DD專用)	任天堂	價格未定	ETC
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	コンカーズクエスト(仮題)	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIR RIDE(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	エル テイル(仮称)	EL TILL(暫名)	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決 ６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	ハイブリッドヘブン(仮称)	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ ３Ｄ(仮称)	惡魔城 3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	ファイアーエムブレイム64	火焰之紋章64	任天堂	價格未定	SLG
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	ＭＯＴＨＥＲ ３ 奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森(64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKEY KONG(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP(64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
	スーパーマリオ６４－２(仮称)	超級瑪利奧64-2(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ ６４(仮称)	SIMCITY 64(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオＲＰＧ ２(仮称)	超級瑪利奧RPG 2(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説DD(仮称)	煞爾達傳説DD(暫名：64DD專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC

超級任天堂

8月發售遊戲

25日	ダービースタリオン98(ローソ専売)	打比種馬(Lawson專賣)	任天堂	6000日圓	不詳

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

7月發售遊戲

7月23日	リアバウト餓狼伝説２ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説3 THE NEW COMERS(CD-ROM)	SNK	6800日圓	FIG
30日	ネオジオカップ98ザ・ロード・トゥ・ザ・ウィクトリー	NEOGEO CUP'98 THE ROAD TO THE VICTORY(卡帶)	SNK	29800日圓	SOC

發售日未定遊戲

未定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'９８ドリームマッチネバーエンズ	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(卡帶)	SNK	未定	FIG
	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'９８ドリームマッチネバーエンズ	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG





全線開通米奇話——

◆一心以為香港會有個靚靚新機場，誰不之原來是個大頭佛，簡直是對已經夠麻煩的香港落井下石。聽說這個星期的行貨遊戲由於空貨站的問題，恐怕趕不及推出，大家如果渴望玩《FF VIII》體驗版的話，可能要多等一會了(雖然米奇覺得不太好玩)，希望不會蔓延到書刊的頭上來吧。

◆公司又發生傳染病危機了，無論是編輯部、攻略部，以至不同層數的同事都受到感染，米奇也不幸中招，連聲線都變了，連日來都要靠着藥煲度日。

◆糧頭米奇終於完成了串燒電腦大計，家中的三賢者系統順利開通，剩下的就是硬盤巨大化計劃了。

◆書展日期愈來愈近，全公司上下也愈來愈忙，影像部門的同事引用了《漫畫狂戰記》的一幕形容我們現在的狀況：助理問：「老師，那些(日程表上)重疊的箭頭代表甚麼意思啊？」漫畫家回答：「問甚麼！幹吧！」

◆米奇上次從日本回來時曾說過，想買動畫或遊戲CD的時候常因為沒有機會先聽一次而買錯了。想不到回來之後，竟然得到一個達成願望的機會。由上個星期日開始，米奇每個星期天都會在新城997晚上8時的《有腦事件簿》中介紹一首遊戲歌曲，上星期就介紹了《櫻大戰2》的主題曲，這個星期介紹哪一首好呢？來信告訴我你希望聽哪首歌吧。

又係好多嘢講的小寶寶話……

1.) 史上最昂貴之修甲服務！！唔好以為小的真係發狡走去修甲，而係小的腳趾公陷甲，又要去做手術 …… 用咗成二千幾個大洋 …… 哇哇哇~~

2.) 正所謂一波未平一波又起，小的腳傷尚未康復，又喺公司感染到懷疑由酒井明樹發起之疫症……

3.) 連續兩隻咁黑暗嘅3D遊戲，令小的患上咗不治之3D恐懼症。

4.) 仍然重申，我係好「外剛內柔」同「善良可愛」㗎，至於點解就留返俾大家慢慢參透啦！

5.) 怪傑，我話過唔寫就唔寫㗎啦，應承得你梗做得到嘅。不過真係羨慕死，甚至妒忌死小的了！

6.) 話說呢樣係上期編者話想落嘅，不過奈何唔記得落：某日新聞紙話香港有一家人，窮到竟然去麥記都要視為奢侈，又要同個仔搵補習……唉，若果小的真係有空閒時間的話，一定會走去同佢補習，如果可以的話，唔好話麥記，小的真係想請佢地去食餐勁嘅！

7.) 最後一樣，亦係最慘慘嘅一樣，就係如無意外，小的今年將會一條冷自己過生日……… 雖然係下期書之後的事……… 但係都應該 …… 唉！收線啦都係，講得太多唔係咁好耶！

稍為回復正常的J.J話：

◆某日和畑山先生談起限制的問題，畑山先生提出了與生產商的關係就像是男女拍拖的比喻，覺得這種事情是急不來的；在下亦覺得這比喻很適當，但在下想到的卻是另一回事，各位試想想若知道自己的女友被人侵犯，你當然會相當緊張吧，但若然她看來根本毫不在乎，在下會寧願再找一個新的女友，就當是自己和舊女友性格不合吧……

◆最近有一位朋友趁着暑假到牡丹樓做暑期工，打聽之下才知道原來現在的市價是12蚊一両……認真超值（←做老細嗰個），睇嚟佢想UPGRADE佢部電腦都唔係咁容易。

◆其實一直以來《遊戲誌》都有同亞洲電視個精靈一族合作，提供啲新GAME嘅錄影帶俾佢地，不過最近因為多咗同「黃老DREAM」溝通嘅機會，大家都發覺其實本地製作嘅遊戲節目應該可以做得更好，於是自己响唔理後果（工作量）嘅情況下拍心口答應提供一啲更快更新嘅料俾佢，仲自己寫埋VO，希望各位有時間嘅話就賞面欣賞吓、俾啲意見在下啦。

古拉拉_B　做過嘢但係好鬼死長嘅《騙人編者話》

—玩《月下夜想曲》，攞左一大堆秘寶、LEVEL到咗五十幾六十，點知張SAVE CARD一句唔該就玩一完，部SS笑住話：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

—玩KOF，完全打唔中人地，仲間接幫人地補滿能源，對手話：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

—打完一大疊嘅GAME介紹、秘技等等，但係我老頂仲要開通宵，我可能會比人話：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

—淨係識送公仔比中意嘅人，但係完全冇關心過佢感受，冇同佢分擔煩惱，仲要毫無行動，自己同自己講：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

—唔係講你，做咩咁嘈喎？估唔到啲人除咗打錯字之外，仲會睇錯字，唉！古拉拉_B又比小寶寶話：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」唔關我事喎！

—身為ICQ呢個免費嘅UESR，擁有三個UIN同四個FREE E—MAIL，因為工作太忙所以冇點樣覆過，可能我啲朋友會話：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

—我的好朋友兼好妹妹愛麗詩(又名怪獸國小蛋蛋)，我好掛住你呀！(有留意編者話就知佢係邊個，唔通我啲編者話唔好睇？)因為好耐冇搵佢，於是自己又同自己講：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

—拳皇大人、加賀等一眾高手，好抱歉放左你地飛機呀！冇計啦，工作好忙，但係都係果句：「古拉拉_B，你冇做過嘢！」

酒井明樹發溫了！U....RAAAAA！！

近來有多人中了公司不明來歷的病毒，而明樹亦因此發了溫，十分辛苦，長居雖然無用，但是由於趕稿的關係，又不能不長居，正所謂「雞肋者食之無用，棄之有味。」本人早在中學時代已被好友屈了100元話食雞糞骨俾我睇，呀…啊！原來雞骨唔止有味，而且仲食得架？其後朋友們希望能夠了解的是，「人類究竟對食紙有何感覺」，剛巧本人亦曾經目睹一位剛剛懂得行路的女嬰食紙的經過，原因是她的母親把那塊包裝得不完整的紙片放在桌子上，其後遠去，而那無知的女兒竟伸手把紙片上氣味甚濃的紙放進口中，本人看到這個情況亦無能為力，只好退後三里，而那滿口都是紙的她竟然能還夠望着我傻笑！U....RAAAA！雖然看來食紙並非想像中那麼悲痛，但是那時我卻終於知道知識的可貴，奉勸大家用心讀書，不要做一個食紙的人。

P.S.發現銅鑼灣中心有一間店，PC ENGINE GAME一律$50買得真高興。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:12-X02

每一個人都會有所希望。筆者亦不例外。

有人話只要有希望，便會有失望。筆者並不否認。

不過，如果沒有了希望，人會否真的快樂些？筆者疑惑。

沒有希望的人生是甚麼樣子？筆者幻想。

如果命運真的存在，人是否不用再心存希望呢？筆者不能回答。

可是筆者始終相信只要留著希望，那便一定會有實現希望的一天……

~山寺良牙的一言~

這樣的情景，已不再復見
她，已經成了香港的一段歷史
她，看到了香港的盛衰
她，曾經過戰火的洗禮
她，見證香港航空發展
她，亦見證這七十二年的歷史
但，天下無不散之宴席
無法不說一句衷心的說話
「Good-bye Kai Tak，and THANK YOU！」

病到傻的MS話——

◆真的不知是幸還是不幸，MS自從在兩星期連續為幫人而通宵工作後，終於病倒！結果在星期六晚發燒至104度…幸好不用入廠，可是不知為何工作仍然是這麼多，MS為了自己所說的話負責，便繼續工作，因為筆者是個守諾言的人，絕不會講過不算數的。

◆某天，接了一個很久以前沒有來往的朋友電話，得知佢父母正為佢到日本讀書而努力，而且聽說明年的四月出發，真是同人不同命…唉…

◆是你對？還是我對？是你錯？還是我錯？對與錯，又有誰知…或許…

◆致蘭丸和B.C.S丹，真是不好意思，因為工作「超繁忙」的關係，遲些才回信給你們，請相信我吧！

◆MG版的GP02出咗了！不過太貴，被抄至360！都是等它跌價才買。

◆令外筆者最近找到哥斯拉的玩具，它不單樣子可愛，還懂得叫，有興趣的讀者不妨買來玩。

註：被哥斯拉咬住的火車，是筆者的愛藏——日版「變形金剛」玩具



編者話

KOTARO 話——

「天亮了，我要走了……」

「臨別前，我還有一個請求。」

「是甚麼？」

「我想再一次聽到妳的聲音。」

「……」

「雖然我耳不能聞，但卻可以從聲音中的震動感受得到。」

「現在你就可以清楚地聽到我的聲音！」「到底你有甚麼話想我說？」

零式迪爾 SECRET OF BLOW WATER

■ DC五隻跟機GAME已公布了兩隻，兩隻同樣一看外表已不大看好，不過巴西在世界杯決賽也可被炒三球，所以這兩隻可能會是絕世好GAME也說不定，況且我又沒有手持世嘉股票。

▽ 數月前看過PlayStation版《KOF97》封面時，小弟已猜98的人物公式插畫，森氣樓會否轉為全電腦上色，最後不幸估中。他那令人讚嘆不已、像玩魔術的MARKER木顏色技巧，現在竟變成…唉，算了，反正我想沒有太多人會在乎。

○最近和朋友看了迪士尼的「花木蘭」，這片可能有請國內動畫人參與製作的關係，片中那些拿我國傳統和劣根性來開玩笑的地方實在十分抵死，最令我欣賞和佩服的，是那段只用一首歌時間，就交代了木蘭怎樣由女兒身變成壯兵的一場戲，相對那套由一班2DC用了廿六集TV、兩套電影去教人怎樣解開心靈的偉大動畫，這套卡通片想表達的意思更顯得積極和可敬，不過最後用一首ROCK N ROLL 作為ENDING曲實在是一大敗筆。古代中國人說番鬼話可能怪了點，但西方動畫大部份也是口型夾配音的，為免辜負製作人一番心意，各位還是看英語版吧。

小健健雜談

十五塊錢的意義！！ 之卷

AGENT X 是一個很古怪的傢伙，由於他比我更古怪，所以我開始注意他。之後，我才知道甚麼叫「碩果僅存」。

這件事是發生於某個炎熱夏天的晚上，由於是炎熱的夏天，所以其晚上也很炎熱。由於我們都是住沙田，於是就在遊戲誌這秘密結社總部，附近的巴士站等 182 號巴士回去。

天氣還是很熱，我們在附近的七仔買了點凍液體，一口氣的倒進胃，「滋」的一聲之後肚子就覺有點脹。良久，在巴士站前有個面懵懵的哥哥帶著牽強的笑容對住我。唔，我一向對陌生人也很有介心，時常以為陌生人前來不是打劫就是有甚麼麻煩事。我冷冷的道:「何啥？！」(有點惡) 此時這傢伙的樣子更懵，說道:「哈哈~~，不好意思，我的錢包呀、鎖匙呀全留了在我女友的皮包裡~~。嗚嗚，（這兩下是我自己加的）現在我沒有錢回家了~~，可否借十五塊錢給我乘車回家啊~~?」「唔~~? 一個索錢的傢伙? 還要我 15 塊錢！！ 夠我打 3 局《VIRTUAL ON》了！！」我心一面這樣想，一面想辨法擺脱之。「唔? 我這樣借錢給你，你怎樣還給我? 」我道。此時這傢伙就哭著臉的道:「明天此時在這裡我還給你吧~~！」不過，有時我也發覺我是一個無情的傢伙:「唔? 不過明天我也未必在這裡出現的啊~~呵呵。（這兩下又是我自己加的)」就在此時，182來到了！！ 我心想終於成功了！！ 終於可以擺脱到這難纏的傢伙了！！ 哈~~哈！！ 就在此時，我見 AGENT X 飛快的把一些東西往這傢伙的手裡塞，而這傢伙的面孔便由面懵變到好像見到曙光一樣~~。

AGENT X是一個很善良、很有愛心、很喜歡幫助別人，對人也沒有機心的男孩子。WELL，我又好像有點無地自容的，因為我會把這十五塊錢拿去打機，也沒想過拿去幫助人~~。

很想做果汁冰冰滙福田君話 ^_^——

■今天出奇地心境清靜，在夜闌人靜的公司裏渡過一晚亦覺很愉快。(只是很熱)

■最近好像忽略了不少唱片和遊戲，像《Heart》、《敵人》、《Time Destination》、《Love Again》都只是聽過數次，《REBUS》還未曾開封，有時間一定要去聽及玩過痛快。

■岡田耕治＋金子一馬，你們最近到底有甚麼搞作？《P 2》幾時有新情報？

■其實我真的是個沒有深度的人，因為我是讀理科的，只有理性而毫不感性。

■雖然很想抑壓自己的感覺，但說容易要做到卻是難事，因我只是個凡人…

■雲迪、阿希、喬丹、七哥和其他人，最近真的很忙，遲點一定會找你們。

■經歷四連霸後，B'z終於被SMAP拉下來了，不過現時的銷量確實可以用「怪物」來形容，到底有沒有人會有此能耐打破它一個月內達四百萬的記錄呢？

中招了的怪傑話：

在今期趕犒尾的時候，不知何種原因令筆者的肚子不舒服了幾天，而且全身還好像沒有力氣似的，筆者真的需要好好休息一番，令身體回復作戰狀態。

前幾天，當筆者看着月曆的時候，才發現舉行書展的那幾天原來是趕犒的時候，真的不知道有沒有時間到會展購買筆者喜愛的漫畫書(消防員的故事、我們的足球場等)。希望當中會有I''S、GTO、我要高飛、ROUGH、烙印戰士、新功夫旋風兒和湘南純愛組等。

仍未作出決定的赤目黑龍話

人工高？福利好？工作環境好？設備齊全？工作時間正常？有好發展？受重視？乜乜物物……………………………………這裏好？那裏好？這個那個………………………………………思考中………………………………請勿騷擾………………THNAK YOU！

P.S. 真係好心涼！巴西輸3比0給法國，哈！哈！哈！(德國、荷蘭，下次努力啊！)

奇怪的積奇話

食！出糧後和同事們吃了一頓豐盛的韓國燒烤，正！

看！一連看了三部中西片，其中「龍在漿糊」較為失望。$！

買！「天空之城」的LD確是無得頂，好！

啊！喜歡的荷蘭隊輸了，但是四年後又是一條好漢，算！

哈！GP02竟被炒至$360，呸！

笑！買了一個「狗仔磅」，想了又想，它有什麼吸引呢？奇！

完！今期說到這裡，Bye！

格仔人編者話：

不知道為什麼自己總愛找麻煩，而最糟糕的便是每一次都要人家來收拾殘局，在此公謹向妳衷心說句對不起。

莫笑我，生來就是一個多情種……



Present by：癲 & 聲優志望者山寺良牙

Game Music Station

True Love Story 2 Remember My Heart 2

VOCAL COLLECTION 2 Ballade & Duet

期待已久《True Love Story》的VOCAL COLLECTION系列終於推出其第二集，亦是《True Love Story》的CD系列中最後一隻(可能吧？)，內容方面，除收錄SHORT EPISODE中的完場歌曲外，亦有新作的歌曲，特別是後藤育美(CV：豊嶋真千子)及広瀬のぞみ(CV：藤野かほる)的新歌，以她們的性格去唱一首慢板的歌曲，別有一番風味的，我就買了，不知各位會否買下呢？(山寺良牙)

評分：8

發售商：ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-25117
發售日：5月21日
價格：2500日元

★★★7月Game Music推介★★★

英雄志願 Original Soundtrack
遊戲：《英雄志願》
發售商：MEDIA RING
編號：MGCD-1060
發售日：7月1日
價格：3059日元

心跳回憶 彩之愛歌 with you Vol.1
遊戲：《心跳回憶Drama系列Vol.2彩之愛歌》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7845
發售日：7月3日
價格：2854日元

啫喱方塊 DX
遊戲：《啫喱方塊DX》
發售商：T-CHIKU
編號：TECD-25409
發售日：7月23日
價格：2500日元

Sentimental Journey Original Sound Drama 2
遊戲：《Sentimental Journey》
發售商：BANDAI MUSIC
編號：APCM-5110
發售日：7月25日
價格：3000日元

Beatmania remix
遊戲：《Beatmania 2nd mix》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KMX-002
發售日：5月29日
價格：1449日元

ZERO GUNNER Original sound collection
遊戲：《ZERO GUNNER》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15156
發售日：6月20日
價格：2625日元

Q版賽艇 Original sound collection
遊戲：《Q版賽艇》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15162
發售日：6月20日
價格：2625日元

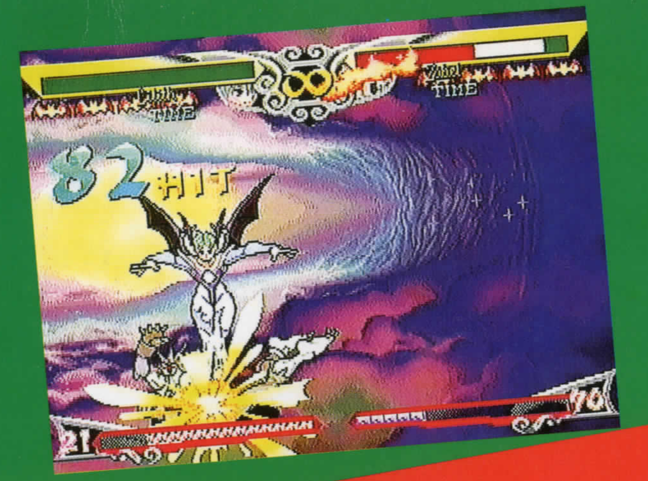
BRIGANDINE 幻想大陸戰記 Original sound collection
遊戲：《BRIGANDINE～幻想大陸戰記》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15163
發售日：6月20日
價格：2625日元

美莎魔法物語 Original sound collection
遊戲：《美莎魔法物語》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15164
發售日：6月20日
價格：2625日元

安達妙子 LOVE RIDGE
遊戲：《Sentimental Graffiti》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15070
發售日：6月20日
價格：1365日元

⑽沢辺ほのか White Calender
遊戲：《Sentimental Graffiti》
發售商：日本COLUMBIA
編號：COCC-15071
發售日：6月20日
價格：1365日元

Sentimental Graffiti V ～回憶的學校生活1～
遊戲：《Sentimental Graffiti》
發售商：MOVIC
編號：MACM-1010
發售日：6月27日
價格：2500日元







遊戲誌別冊 VOL.007

你估都估唔到嘅連續技，我哋做俾你睇！

格鬥遊戲秘笈

格鬥遊戲秘笈～CAPCOM 篇

史上第一本教你超強連招嘅秘笈！
仲有真人示範 VCD 送！點到你唔服！
全書超過 100 招連招！超過 1000 HIT!! 超過
10000 個箭咀!!!

全城熱賣中

《CAPCOM編》

CINEASTE INT'L出版

集合 CAPCOM 最暢銷家用／街機遊戲！

《VAMPIRE》、《VAMPIRE SAVIOR》、《SUPER STREET FIGHTER II X》、《STREET FIGHTER ZERO'》、《STREET FIGHTER ZERO II DASH》、《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》、《CYBERBOTS》、《WARZARD》、《STAR GLADIATOR》

香港 CAPCOM 正式授權
《遊戲誌》特別計劃部
《街機皇》編輯部極力製作
定價每本港幣 50 元正

天草四郎時貞策劃
COMMAND皇、3星、
綠毛小春 維也納全力協助


一年一度　經典再臨　敢問誰是正宗
遊戲誌次世代年鑑 98 年版
緊急宣布
臨時追加極度神秘內容，保證令人意想不到！
書展推出 售價港幣68元
普通版內容
◆全書厚逾200頁
◆收錄由97年中旬至98年中旬之所有次世代遊戲，總數超過900隻
PlayStation超過500隻／SEGA SATURN超過330隻／NINTENDO 64超過70隻）
◆遊戲目錄連秘技全部落齊
◆別冊附錄出招表《打鑊甘外傳．貳》
註：內容與特別限定版共通）
感激各位讀者與及商戶的熱烈支持，預約訂購《年鑑'98》特別限定版的服務現已告一段落，以個人名義作登記將會獲得優先處理，至於其餘的則會在指定商鋪發售。
由於抽選中籤者之處理工序需時，本刊已另函通知成功訂購者取書事宜，屆時亦會公布發售本特別版的商鋪名單，另外本特別版為免再受無良商人炒賣，故此只會在指定商鋪發售，敬請留意。
遊戲誌次世代年鑑
一九九八年版
《遊戲誌次世代年鑑98年版》
特別限定版獨有內容
◆每本均附燙金編號，絕對珍貴
◆特別限定版專用封面
◆13頁全彩色特製CD CASE年曆
◆特製硬皮紙盒，更易收藏
◆PS及SS專用記憶咭貼紙
◆特別限定版MOUSE PAD
◆CD JACKET別冊
全球限量10000冊！絕不加印！
七月中旬推出 只售港幣100元
有遊戲誌年鑑在手
資料秘技應有盡有